N°19 — SCENARIOS : AD&D • LYONESSE • WH40K • VAMPIRE • WARHAMMER

le magazine des jeux de rôles

backstab

N°19 35 F

backstab

ALDEUS
Dans l'intimité des Dragons
Quand un Guerville rencontre un Ledroit...

Nouvelle Formule
Changement de propriétaire

Forum B@ckstab
Les rôlistes au pouvoir

Les jeux du nouveau millénaire
Homeworld, Prophecy, Dark Earth 2, Diskwars, Final Fantasy VIII...

Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9,90 FS - Canada 8,75 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 650 FCP • Italie 9800 L

Janvier/fevrier 2000 - Bimestriel - 35 Francs

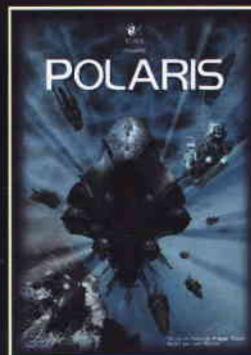
GRAND CONCOURS AVEC Ludinet



DÉCOUVREZ L'ENCYCLOPÉDIE OCÉANOGRAPHIQUE

LE NOUVEAU SUPPLÉMENT

POLARIS



DÉJÀ PARUS

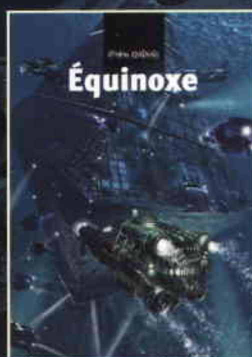
- **La Carte des Fonds Marins** (Poster d'1,20 m de large).
- **Le Guide des Profondeurs** (141 cités décrites, leur système politique, les alliances, la composition de leur flotte...).
- **Pirates** (toutes les confréries, les lois du milieu, les secrets du Pacifique...).
- **Dossiers Confidentiels** (scénario et secrets sur les confréries pirates, supplément réservé au MJ).
- **Équinoxe** (tout sur la Cité Neutre, de ses souks aux Veilleurs et au Culte du Trident plus une introduction à une campagne qui vous fera découvrir le monde des profondeurs et ses intrigues).
- **Kit de Survie** (du matos, tout plein de matos).
- **Gaïa** (une campagne qui vous entraînera à la surface).
- **Écran 2e édition** (il regroupe les tableaux indispensables au maître de jeu, ainsi que 3 nouveaux scénarios)
- **Hégémonie** (description de la puissance la plus importante du monde de *Polaris*, ainsi que le deuxième volet de la campagne d'Équinoxe).
- **Surface** (hostile, dangereuse, un supplément pour vous permettre d'évoluer sur la terre ferme, qui vous dévoilera de mystérieuses cités, de nouvelles créatures, des complots de grandes puissances...).
- **Mythes et légendes des profondeurs** (4 scénarios fondés sur des légendes des fonds marins, frissons garantis pour vos joueurs qui devront affronter l'irrationnel et leurs plus profondes terreurs).
- **Encyclopédie océanographique** (plus de 100 nouvelles espèces animales et végétales répertoriées par les savants d'Équinoxe).



À PARAÎTRE

- **Ligue Rouge** (Nazca, exploitations minières, trafiquants, une république en déclin menacée par les mystérieux Proteus. Un nouveau volet de la campagne d'Équinoxe).

- **Volcania** (description complète d'une cité sous-marine, mode de fonctionnement, organisation, production, idées de scénarios, le meilleur moyen de gérer *Polaris* au quotidien).





Romans

- **Les Foudres de l'abîme** (La Directive Exeter/Opération Nemrod/Les Soldats du Crépuscule, un cycle en trois romans de Philippe Tessier).

- **Rédemption** (dernier roman de Philippe Tessier qui vous entraînera dans l'univers de la piraterie).

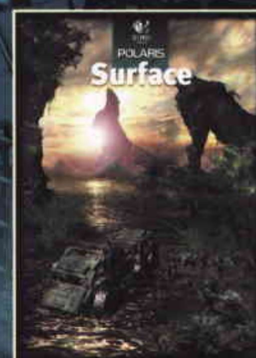
POLARIS SUR LE WEB

- **Sites web :**

www.multimania.com/fmenneteau/polaris.htm
www.multimania.com/maierste/
www.multimania.com/nlejeune/
perso.club-internet.fr/leynadie/polaris/poldirect.html
www.chez.com/trident/
home.worldcom.ch/monnard/polaripr.html
www.sden.org/jdr/polaris/index.html
altern.org/sabatier
www.multimania.com/lameth/polaris.htm
www.multimania.com/lbuisson/page2.html
www.multimania.com/glorf/

- **Mailing list :** majordomo@eurenet.com en indiquant "subscribe polaris"

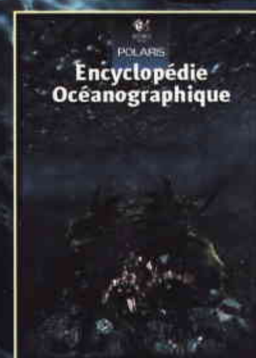


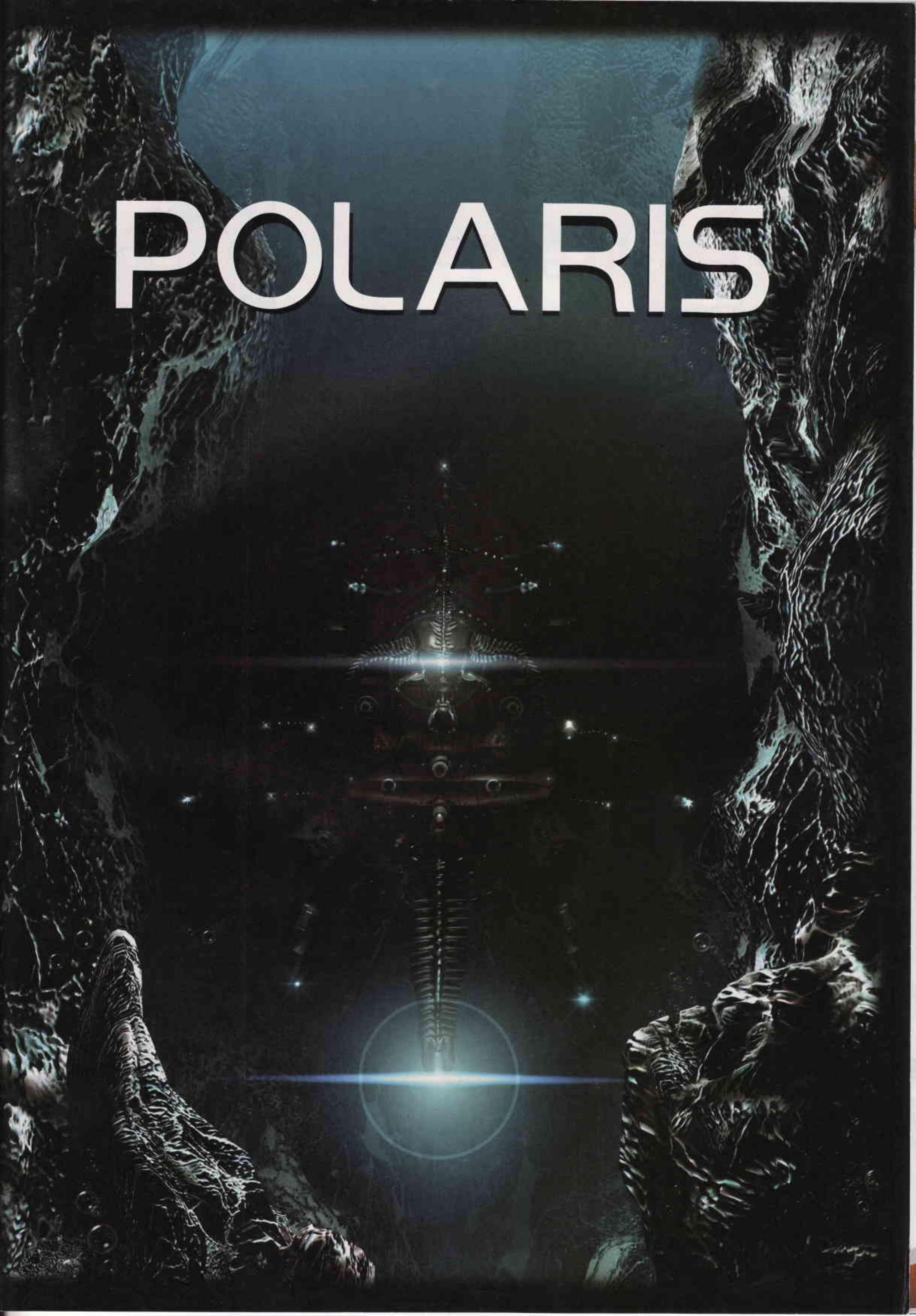


INITIATIONS

- **CHANTELOUVE** (2, rue St Georges 69005 Lyon) — **Samedi 2 Février 2000**
- **LUDANIM - MONDE DES JEUX** (137, rue Maurice Arnoux 92120 Montrouge) — **Samedi 15 Janvier 2000**
- **JEUX ET STRATEGIE** (5, rue Aristide Briand 10000 Troyes) — **Samedi 8 Janvier 2000**
- **LE DRAGONAUTE** (72, rue Monge 21000 Dijon) — **Mardi 28 Décembre 1999**
- **DOMINO** (Galerie de l'Etape 26, rue de l'Etape 51000 Reims) — **Samedi 15 Janvier 2000 et Samedi 12 Février 2000**
- **LES JEUX DE LA COMTE** (7, quai de Strasbourg 25000 Besançon) — **Samedi 19 Février 2000**
- **UNIVERS PARALLELES** (32, rue Gambetta 31000 Toulouse) — **Samedi 22 Janvier 2000 et Samedi 19 Février 2000**
- **EUREKA** (Galerie du Chatelet 45000 Orléans) — **Samedi 15 Janvier 2000**






POLARIS

édito

Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

C'est un garçon !

"Que de nuits blanches passées, l'œil mal rasé, la joue cernée, à arpenter les couloirs de cette maternité fiévreuse... Que de journées trop courtes, que d'heures, ponctuées d'encouragements, d'incertitudes et de mauvaises augures, à attendre que les semelles d'un maquettiste en blouse blanche viennent enfin crisser dans le silence nerveux...

Que de tellement de choses en fait, depuis la première échographie. Alors, docteur, ça se présente bien ? Houlà, trop tôt pour se prononcer, mon bon monsieur ! Mais vous savez, c'est pas parce que votre voisin a fait une fausse couche qu'y faut vous inquiéter, hein ? Ca arrive, ces choses-là. C'est la nature, vous voyez... Et oui. On est encore loin du compte, mais ça y est, je le vois enfin. Un garçon. Pas tout rose non, mais déjà vif, en super forme, prêt à mordre les infirmières et à chiper les stéthoscopes qui dépassent. D'ici à ce qu'il attache ses petits camarades au tourniquet, juste pour voir s'ils courent assez vite... Un prénom ? Hum... Vous savez, quand on s'appelle Backstab... On aura beau se déguiser, faire du sport, soigner sa coupe de cheveux, même manger proprement, on restera toujours Backstab. Un poil plus sociables, sûrement moins catégoriques, plus ouverts peut-être...

Mais pas gentils.

La nouvelle formule est là, toute chaude, pleine d'interviews, d'aides de jeu, d'indiscrétions, de nouveautés... Le dossier a disparu, les scénarios ont pris du plomb dans l'aile, l'actualité du jeu devient celle des jeux, avec un x, le courrier des lecteurs se transforme en forum et les clubs prennent la parole. Que demander de plus ? Vous dites ? 300 pages, en mensuel, avec un poster cadeau et des bons de réduction, le tout pour 20 francs ? C'est plus Noël, là, c'est le 1er Avril !

Allez, on en reparle l'année prochaine..."

JULIEN BLONDEL

RÉSULTATS DU CONCOURS ELIXIR



Réponses :
1- Amstramgram
2- 3
3- Amstramgram

Et le grand gagnant est...
Perotto David (59), qui remporte la compil'

Et tous les autres sont...
Humetz Fabien (62) - Maublanc Ludovic (21) - Hyon Nicolas (35) - Kelly Justin (09) - Maillard Isabelle (31) - Maublanc Ludovic (71) - Sourd Julien (33) - Cellier Grégory (63) - Cicurel Laurent (91) - Desnoyers Angélique (21) - Morel Elisabeth (75) - Capet Agathe (91), qui gagnent chacun un Alchimie



Visuel de couverture aimablement fourni par Alexandre de Blizzard. Extrait du jeu Diablo II.

Rédaction
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Julien BLONDEL
Julien BLONDEL tient à remercier tous ceux qui lui répondent encore gentiment au téléphone... Pourvu qu'ça dure !
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : Benoît Attinost, Julien Blondel, Pierre Bordenave, Sébastien Boudaud, Benoît Clerc, Olivier Collin, CROC, Michaël Croitoriu, Thomas Féron, Garci Inigo-Schneider, Sandy Julien, Thierry Masson, Geoffrey Picard, Bernard Rastoin, Patrick Renault, Philippe Tessier, Timbre Poste, Amélie Vespérini, Léonidas Vespérini, Pierre Alexandre Vigor.

Illustrations : Virginie Augustin, John Mac Cambridge, Stéphane Louis-Stéphan, Patrick Mallet.

Production
backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Stéphanie Still
Maquette : Véronique Baudoin (Halloween Concept)
Fabrication : Jérôme Forneris
Impression : Aubin (Poitiers)

Publicité / *Advertising*
Modules / *Classified*
Directeur marketing/commercial : Jérôme Forneris
Chef de publicité : Ludovic Roussin
Chef de publicité : Rachel Sebban
Relations extérieures : Michaël Croitoriu
Tél : +33 (0)1 55 33 18 18 / Fax : +33 (0)1 55 33 18 17

Backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772 .
Siège social : 58, rue Pottier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP

Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF

backstab

le magazine des jeux de rôles

backstab

Sommaire

19 Janvier Février 2000

News

Interviews

Concours

Magazine

Mais encore

Aides de jeu

Scénarios
Garantis «compatibles an 2000»!

news

Scoops en stock

toutes les news et les nouveautés

Vodka... Polka... Chapka... Parka... Troïka !



Quand une équipe de développement a de l'or dans les doigts, elle finit souvent par se demander pourquoi cet or glisse toujours vers d'autres poches que les siennes. C'est le raisonnement qu'ont visiblement tenu huit développeurs de l'équipe des *Fallout* I et II - qui ont récemment décidé de monter leur propre studio : Troïka Games. Leur premier bébé, un jeu de rôles baptisé *Arcanum*, vient juste d'être signé par Sierra et s'annonce plus que prometteur.



Arcanum s'appuie sur un univers de *science-fantasy* à la sauce *steam-punk* dans lequel les elfes, les épées vorpales et la magie runique côtoient allègrement les machines à vapeur, les mousquets et les microscopes. Pour le reste, *Arcanum* reprend largement les principes ludiques et techniques qui avaient fait le succès de *Fallout*, à quelques améliorations près : moteur d'affichage 3D pré-calculée en vue isométrique intégrant les effets de lumières dynamiques (jour/nuit, ombres portées calculées en temps réel, etc.), pas de classe de perso, beaucoup de caractéristiques et de compétences, système de combat en tour par tour ou en temps réel, nombreuses quêtes et sous-quêtes, option multi-joueurs en ligne... Et comme toujours avec les bons studios indépendants, la sortie est prévue...quand le jeu sera fini.

La tête dans l'Canal !

À l'époque où les télécommandes se limitaient à cinq ou six chaînes, les rares émissions dont le jeu de rôles a pu bénéficier se résumaient à un vulgaire torchon savamment mâculé de graisse médiatique. Rien de très objectif, en somme. Avec l'apparition de la " nouvelle télévision ", il semble que l'heure de l'acharnement cathodique soit enfin révolu... Pour preuve : les journalistes de " Faut qu'ça saute ! ", sur Canal J, qui se sont déplacés au dernier Salon du Jeu de Pantin pour tourner un reportage pédagogique destiné aux plus jeunes. Approche objective, questions simples, témoignages attendrissants, montage efficace... Au final, un documentaire express, diffusé fin Novembre, dont de nombreuses associations se sont empressées de récupérer une copie.



Les indiscrétions de francis

Denis Gerfaut



" Bonjour. Alors comme ça, on change de siècle, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette hystoire ?
-L'an 2000 en lui-même, je n'en pense pas grand chose. C'est sûrement une date importante pour beaucoup, car elle est chargée de symboles, mais ça reste pour moi l'année qui suit 1999, et qui précède 2001... A en croire la courbe qui se dessine depuis quelques années, je ne pense pas qu'il y ait de bonnes raisons d'être optimiste en ce qui concerne l'avenir du jeu de rôles. J'ai été trop accaparé par mes jeux pour m'intéresser aux autres productions, si ce n'est celle du jeu vidéo. Je pense sincèrement que les ados et la nouvelle génération se tournent vers la solution de facilité, vers l'assistanat qui caractérise cette fin de siècle. Bientôt, on ne pourra même plus aller pisser sans être assisté par ordinateur ! Le gros défaut du jeu de rôles, c'est qu'il faut savoir utiliser un crayon...
-Hum... Et sinon, tu sais que Backstab fête son 3ème anniversaire ?
-Ah ? En fait, ce n'est pas une revue que j'avais l'habitude de lire, contrairement à Casus Belli. Mais il faut dire que j'ai participé à la rédaction de Casus Belli, jamais à celle de Backstab. J'ai l'impression que la disparition du magazine est symptomatique du courant actuel, de la véritable entropie que subit actuellement le jeu de rôles. J'espère être exagérément pessimiste..."

Multisim : Frédéric Veil



" Bonjour. Alors comme ça, on change de siècle, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
-Pour nous, qui publions Nephilim, c'est vraiment la Date Apocalyptique Par Excellence !
Après l'avoir fêtée dignement, je vais prier très fort le Grand Dieu du Jeu, qui sera très présent dans les années à venir... Ah, ah !
Plus sérieusement, j'espère que le loisir, la fonction même du jeu de rôles, deviendra l'un des morceaux choisis des médias de demain. Nous continuerons à développer nos univers sur le plus de médias possibles, du jeu vidéo aux romans. L'accent sera naturellement mis sur Heroe Wars et sur les secondes éditions de Dark Earth et de Guildes.
-Hum... Et sinon, tu sais que Backstab fête son 3ème anniversaire ?
-Et bien, je dis bravo ! En général, on dit qu'il faut cinq ans... Mais personnellement, je

pense qu'une nouvelle ère commence pour Backstab ; une ère à laquelle nous sommes très contents de pouvoir participer.
-Ah ? Tu sais qu'on parle beaucoup aussi d'une " participation " de Multisim à la reprise de Casus Belli ? Une petite indiscrétion ?
-Hum... Ca me semble plutôt bien qu'on dise ça... "

Pierre Rosenthal

" Bonjour. Alors comme ça, on change de siècle, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
- L'an 2000 ? Pour moi, ça ne fait aucune différence. Je suis plus " 2001, Odyssée de l'espace " que " 2000, Odyssée de Carrefour ", tu vois. La seule date que j'attendais vraiment, c'était 1984. Et quand j'ai vu qu'il ne s'est rien passé...
- Mouais... Et comment tu gères " l'après Casus Belli " ?
- Bien. J'avais 38 jours de vacances à prendre, alors j'en ai pris. L'avenir ? Je sais pas trop, je vais voir. La fin de Casus ? Rien de particulier. On a été prévenus en août et on a insisté pour faire un dernier numéro, ce qui n'était pas évident. Je trouve juste que c'est dommage pour les rôlistes. La reprise de Casus ? Rien. J'espère que ça va bien se passer, c'est tout. De toute façon, ce n'était pas viable de reprendre l'ancienne équipe au complet. Multisim ? Rien de particulier. J'attend de voir ce que ça va donner.
- Hum... Un petit mot pour les anciens lecteurs ?
- Je continue à jouer au jeu de rôles, bien sûr. Je pense fortement à ouvrir une page perso sur le web, pour ceux qui voudront s'intéresser à Simulacres, et Athanor première version. Il n'y a pas de raison que la fin du magazine m'empêche de garder un contact perso avec les rôlistes. Voilà. "

Oriflam : Philippe Dor



" Bonjour. Alors comme ça, on change de siècle, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
-Ouff... A froid, comme ça ? Bon... Ca me laisse assez dubitatif, en fait. A mon avis, la nouvelle année n'apportera aucun gros

news

Maître corbeau, sur son arbre percé...



On vous avait déjà dit tout le bien qu'on pensait d'Elegy, le magazine de Goth-electro-dââârk. En tant que revue spécialisée, on aurait pu s'attendre à une diffusion assez restreinte : et bien non ! À force de qualité, de beauté (sombre) et d'interviews bien menées, la petite barque du Styx - sans devenir le Titanic - s'est tout de même transformé en un magnifique bâtiment ! Si une bonne partie des articles traitent de l'actualité musicale (il faut aimer les Sisters et Dead Can Dance), tout le reste du magazine intéressera les rôlistes que nous sommes : critiques de roman et de jeu, dossiers (le satanisme, le fétichisme, etc.), présentations d'artistes (Royo, Brom...) et une foule d'autres sources d'inspiration.
Elegy est un très bon magazine et il faut le dire, le hurler - et prier pour qu'il le reste.

Votre café, avec ou sans culture ?

Au chapitre des " bonnes initiatives du mois ", il est une petite soirée qui risque de laisser des traces dans la mémoire de certains rôlistes. Le 20 Novembre dernier, dans un modeste café de la Rouen, se tenait la première " Culture Café " de l'année. Organisées par une association d'élèves de l'ESC Rouen, ces petites sauteries mensuelles ont pour but de faire découvrir aux jeunes - et moins jeunes - une passion, un phénomène de société, un courant de pensée... Bref, une culture. Et au menu de la dernière en date, je vous l'donne en mille : le jeu de rôles (comme c'est étrange). Invités, témoignages, questions du public, tout y était pour transformer un mythe en une simple passion, pleine de passionnés et de trucs passionnants. Et ça, c'est vraiment bien. Si on voyait des soirées de ce genre fleurir un peu partout, on finirait presque par ne plus dire de mal des apprentis commerciaux...

bouleversement, ni pour le jeu de rôles en général, ni pour Oriflam en particulier. Le temps que Cyberpunk 3 arrive, nous allons lever le pied sur la production de jeux de rôles et nous consacrer de plus en plus à l'édition de livres, de romans fantastiques et d'ouvrage historiques. Si tu veux mon avis sur le jeu vidéo, je suis tout aussi dubitatif... Les jeux ont fait de nets progrès, c'est clair, mais je ne suis pas persuadé qu'ils soient suffisamment bons et attractifs pour supplanter le jeu de rôles.

-Hum... Et sinon, tu sais que Backstab fête son 3ème anniversaire ?

-Oui, et je lui souhaite un " joyeux nouveau départ " ! Je pense qu'il faut vraiment encourager Backstab à porter haut et fort les couleurs du jeu de rôles. Il est vrai que j'apprécierais également l'arrivée d'une seconde revue sur le marché, mais tant qu'il n'en reste qu'un, autant le soutenir pour qu'il en reste au moins un..."

Croc

" Bonjour. Alors comme ça, on change de siècle, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?

-Ouais, c'est vrai, mais ça me fait rien du tout, en fait. C'est qu'une date, tu vois. Ca me ferait marrer qu'une paire de sectes se balancent dans le canal, mais bon. J'aurais bien aimé un truc festif, mais comme on a déjà eu la coupe du monde de foot... A mon avis, ça sera une super soirée pour les gros riches, mais les plus pauvres auront sûrement pas le droit de s'amuser une seconde fois. Ce qui me dérange, c'est que tout le monde ne puisse pas s'éclater de la même manière, et ça, ça laisse rien présager de bon pour la nouvelle année.

-Hum... Et sinon, tu sais que Backstab fête son 3ème anniversaire ?

-Ouais, c'est plutôt bien. Que dire... Trois ans, trois rédacteurs en chef ? Y faudrait voir combien de temps ont duré Graal et les autres, mais trois ans, c'est quand même pas mal. Et plus j'y pense, plus je trouve que le changement est une bonne chose. Y s'agit pas de changer radicalement, hein, mais de toutes façons, même les

plus fans durs de durs du vrai noyau de base auraient fini par se lasser. "

Hexagonal : Fabrice Sarelli

" Bonjour. Alors comme ça, on change de siècle, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
-Mis à part les mises à jour liées au bug de l'an 2000, je ne pense pas que ça changera grand chose... En tous cas, pas au niveau de notre politique : nos produits seront " compatibles an 2000 " et, contrairement à beaucoup de nos concurrents, nous ne chercherons pas à développer de nouveaux dérivés. Nous ne pensons pas que le jeu de rôles soit mort, ni moribond, et nous continuerons à sortir deux produits par mois. Hunter the Reckoning va paraître en français et nous allons même traduire Space Master, car il est clair que la SF manque cruellement au milieu. Nous ne sommes pas non plus opposés à la création française, pour peu que l'on nous propose des projets intéressants.
-Hum... Et sinon, tu sais que Backstab fête son 3ème anniversaire ?
-Ah bon... Tout ce que j'ai à dire, c'est que c'était de la merde. J'espère que ça va changer, mais pour être tout à fait franc, c'était difficile de faire pire : le ton était systématiquement négatif, les critiques rarement constructives et je vous ai souvent pris en flagrant délit de n'importe quoi.
-Ahhh... Des exemples ?
-Là, comme ça ? Non. Des critiques de traductions françaises qui semblent avoir été réalisées à partir des produits originaux, par exemple. Mais le manque de professionnalisme était si flagrant que j'espère qu'il était volontaire ! Bon, à présent, il paraît que ça change, alors j'attend de voir... "

Asmodée/Siroz : Marc Nunes

" Bonjour. Alors comme ça, on change de siècle, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
-Tu veux savoir ce que j'en pense ? Rien. C'est-à-dire, à peu près autant que la fête des secrétaires ou celle d'Halloween. Tous ces trucs à vocation purement commerciale m'exaspèrent, et c'est à mon avis ce qu'est en train de devenir la soirée de l'an 2000. A part ça, il semble que le jeu de rôles se refasse une petite santé et je souhaite vraiment que de nouveaux produits français puissent voir le jour. La montée en puissance du jeu vidéo est aussi une bonne chose, même si je pense qu'ils auront besoin de notre savoir-faire, un jour ou l'autre, pour sortir des produits vraiment adaptés aux attentes du marché.
-Hum... Et sinon, tu sais que Backstab fête son 3ème anniversaire ?
-Et bien, joyeux anniversaire ! Continuez, mais changez. Je pense que la nouvelle formule est lancée sur des rails qui correspondent mieux aux attentes de la majorité du public. A mon avis, il faut savoir être impertinent sans jamais être vulgaire.
-Euh... Nature, pour Scales ?
-Notre site internet est enfin lancé (www.asmodée.com et www.siroz.com) et la rubrique " télex " va désormais permettre aux rôlistes de suivre l'évolution de nos activités, de nos productions et de nos projets au jour le jour. Il nous reste à régler un petit problème de téléchargement et, si tout va bien, nous devrions lancer les textes de Nature dont nous disposons déjà d'ici la fin de l'année. "

news

Et un pavé ! Un !



Pour son premier numéro, Kaotic tape très fort. Pas moins de 246 pages en noir et blanc pour un magazine saisonnier de JdR comme on n'en avait vu depuis des années. Au menu : un dossier sur les sorcières, une aide de jeu sur notre Sainte Mère l'Église pour Nephilim et un Paris By Night aux petits oignons pour Vampire. À ce propos, les infos que l'on peut trouver ici sont totalement "officielles" - si ce ce terme pompeux veut encore dire quelque chose en ce qui concerne le JdR. On y trouve aussi quatre gros scénars pour Elric, Deadlands, Berlin XVIII et Cthulhu. Et même si vous ne jouez à aucun de ces jeux, jetez quand même un oeil aux premières pages pleines de bonne idées et d'info. Il y a même un fanzine "BSK" - traduisez "Backsus Kelli" - à l'intérieur, qui est une véritable petite perle de méchanceté et d'humour. 200% Deliiiiiiiirenh !

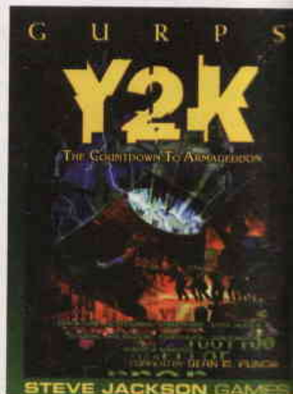


La quête des quéquettes

Au royaume de Torgnol, c'est la saison des horions. À force de laisser leurs hormones guider leurs vies (vits ?), Krän le barbare et Kunu le nain frivole se sont mis dans le pétrin jusqu'aux joyeuses : le beau Krän est accusé par la déesse de la fertilité d'avoir culbuté sa fille, la déesse de l'amour. Et comme il faut pas trop briser les ovaires à maman fertilité, elle exige du barbare qu'il répare illico presto cet outrage, à défaut de quoi, elle réduira tous les glands du clan à la taille d'un cannelloni pas cuit - et ça, c'est vraiment les boules ! La longue série d'aventures rocambolo-granguignolo-barbaresques qui s'en suit vous tiendra en haleine jusqu'au dénouement final - qui augure déjà d'une suite, prévue pour juin 2000.

Krän : les runes de Gartagueul, publié chez Vents d'Ouest, est une perle d'humour drôle comme on les aime, quelque part entre *Astérix* et *Lanfeust de Troy*, à lire comme pour de rire.

Le dernier supplément du monde...



L'an 2000 approche et l'industrie du jeux de rôle se devait d'apporter sa contribution au délire millénariste qui s'empare des foules. Et qui s'y colle ? Steve Jackson bien sûr ! Et le voilà, tout beau, tout neuf, juste à l'heure : le *Gurps Y2K*. Puisque nous n'avons plus que quelques semaines à vivre, ce supplément vous explique tout sur le bug Y2K, les millénaristes et tous les scénarios catastrophes pouvant arriver, de la guerre nucléaire à la conspi alien ! Vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous avait pas prévenu. Pour cette bonne blague (dans laquelle on apprend tout de même des choses, notamment sur les calendriers des différentes civilisations...) SJG réunit ses auteurs vedettes : Jackson *himself*, Koke, Pulver, Punch, et le résultat est un petit bijoux abracadabrant qui ne déplairait pas à Paco Rabanne.

news

DEMONWORLD





Premier Championnat de France de Demonworld

Pour gagner ça :
Pentium III, 500 mhz, 64 Mo de RAM, Carte vidéo Xentor TNT 32Mo, moniteur 17'', lecteur DVD, carte son 128 bits avec caisson de basses, disque dur de 14 Mo, modem 56K.

Ils ont joué à ça :
Un grand bravo au Champion de France de Demonworld Yann Guépéroux, qui remporte un PC tout équipé offert par Asmodée Éditions et Teamsys Computers, et aux vingt-quatre finaliste du tournoi.
Merci à tous les magasins partenaires de l'opération et rendez-vous en janvier 2000 pour la deuxième édition.







Nouveau supplément Feng Shui – STOP – Décrit la jonction 2056 – STOP – Plus de chômage – STOP – Plus de SDF – STOP – Plus de pollution – STOP – Plus de violence – STOP – Plus de racisme – STOP – Le paradis sur Terre – STOP – Loué soit le président Bonengel – STOP – Loués soient les Architectes de la Chair – STOP –

De notre correspondant local à Casus Belli, Didier Guiserix



"Allô Didier, tu es en direct. Un petit mot sur l'an 2000 ?
- Oh, tu sais, moi je vis en l'an 11800, alors... L'an 2000, c'est comme la fête des grand-mères, hein, ça veut pas dire grand chose... Hey, j'ai appris que Backstab fêtait son 3ème anniversaire ? C'est dingue ça, je pensais que vous étiez plus vieux. Mais bon, ça veut pas dire grand chose, hein. Personne n'est jamais vraiment installé de toutes façons...
- Et non... Dis-moi, t'as l'air hyper occupé, là. C'est ton nouveau projet de nouveau magazine ?
- Oui !!! Et ça se paufine, ça se paufine... Mais je suis sur écoute, là. A l'heure qu'il est, tout ce que je peux dire, c'est que je prépare quelque chose pour l'année qui arrive. Mais de là à dire que ça s'appellera Casus Belli... J'ai pas vraiment le droit de t'en parler, tu vois.
- Ohh ! Mais le dossier sur Everquest, il fera quatre ou huit pages?
- Ben justement, c'est ça que je sais pas encore... On doit avoir une réunion bientôt, pour voir les derniers détails de notre magazine qui ne s'appellera pas du tout Casus Belli. Je pourrais t'en dire plus après.

Démonworld au rapport

Orcs



4013 Guerriers en armure
4027 Groupe d'ours
Les armées orc charrient avec bonheur un vaste assortiment d'unités bigarrées aux capacités variées, mais il leur manquait une solide unité d'infanterie dotée d'un coût de recrutement raisonnable et une unité de cavalerie rapide et puissante, capable d'opérer en rupture. Le mal est réparé avec ces deux blisters.



Isthak

4218 Squelettes
4221 Chevaliers de la mort



Des limbes du royaume des morts sont remontés ces unités, commandés par de fétides nécromanciens, et prêtes à envelopper le champ de bataille du linceul glacé de la mort. Les squelettes pourront faire masse et engluer l'ennemi, tandis que se préparera la décisive charge des Chevaliers de la mort.



Elfes

4329 Bardes et Magiciens
Ils sont les maîtres des derniers grands secrets magiques, ils sont les plus prodigieux sorciers du monde connu, ils sont à votre disposition : Rhanarion, Ilea la Nymphe, Elandor, Faldriel Valian , Alfarion Foruthir, Thoven Issendror.



Thain



4508 Archers de l'aigle
4515 Gar'morrigu
4525 Esprits du lion
Trois unités qui représente trois facettes des armées thainïtes. Puissance brute et effets dévastateurs avec le Gar'morrigu, finesse et dommages chirurgicaux avec les archers de l'aigle, surprise et mobilité avec les esprits du lion.

Gobelins



4708 Ombres du désert
4715 Uncroïd
4718 Stomaïd
4724 Grande catapulte
4726 Personnalités
Aucune armée n'offre tant de variété que les gobelins. Avec des unités d'insectes à l'utilisation originale comme le Stomaïd (qui projette des boules de lisier sur l'ennemi), l'Uncroïd (avec son excellent rapport coût/puissance), des machines de guerres à l'efficacité, hum... erratique, mais dont le coût de recrutement est modique. Pour accompagner toutes ces merveilles, les ombres du désert font partie de ces unités d'infanterie qui piaillent et grouillent, font de la poussière et du bruit et qui accompliront de bonne grâce toutes les missions à condition de ne pas trop leur en demander.







DEMONWORLD

CET HIVER GARDEZ LA TÊTE FROIDE

Guillotine™

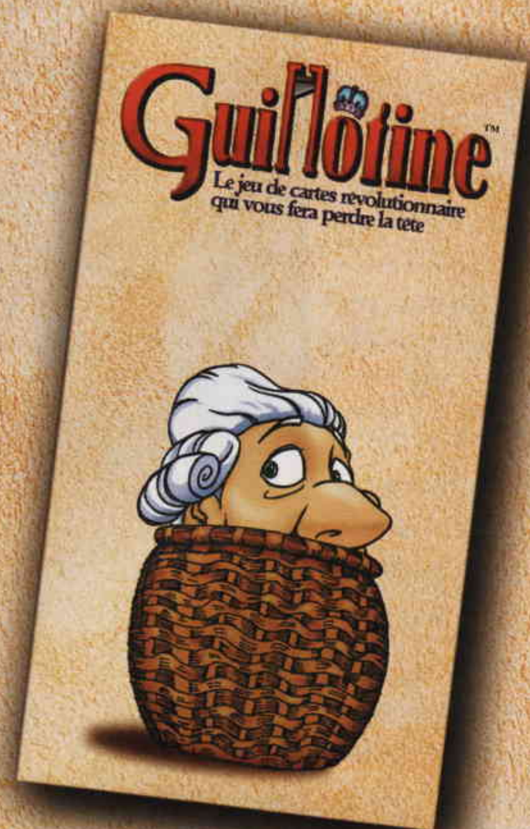
Le jeu de cartes révolutionnaire qui vous fera perdre la tête

Un jeu de Paul Peterson
pour 2 à 5 joueurs

Serez-vous suffisamment habile pour corrompre les gardes et récupérer Marie Antoinette ?

Ou perdrez-vous des points en décapitant malencontreusement le Héros du Peuple ?

À vous de jouer...





Un jeu pour toute la famille
à partir de 10 ans.

Illustré avec humour par
Quinton Hoover et Mike Raabe





L'actualité des jeux vidéo

News Express

• Rites of War, la nouvelle version du système " Panzer General " adaptée à l'univers de Warhammer 40K ne sera définitivement pas diffusée en France. On y combat toujours des tyranides, des space marines et de la garde impériale avec de superbes eldars mais on ne pourra que se le procurer par correspondance chez nos amis les ricains.

• Age of Wonders est censé être une sorte de mi entre HOMM3 (Heroes of Might & Magic 3) et Warlords (le 3). En fait, c'est plutôt un pompage de Master of Magic. La démo est disponible sur le net et vous pourrez donc rapidement vous faire une idée par vous même. Franchement, il n'y a pas de quoi

Jagged Alliance 2





Oui, je sais, Jagged Alliance 2 n'est pas réellement un jeu de rôles informatique. Mais son thème, son gameplay et sa réalisation en font un must pour tous les rôlistes en cette fin de siècle. Le principe du jeu est simple : vous êtes à la tête d'un groupe de mercenaires et votre but est de prendre le contrôle d'une île gorgée de soleil (et de soldats loyalistes qui ne pensent qu'à vous trouer de plomb). Le jeu alterne entre des parties de gestion où il faut recruter les meilleurs mercenaires aux meilleurs moments, acheter du matos et savoir où et quoi attaquer et des parties de combat tactique en tour par tour qui ne sont pas sans rappeler UFO (pour les bons côtés) ou Wages of War (pour les mauvais). Vos personnages ont des personnalités distinctes (ce ne sont pas que des pions que l'on déplace), ils peuvent acquérir de l'expérience et leur matos est tout aussi détaillé que leurs compétences et caractéristiques. On s'attache donc à eux et on n'apprécie pas vraiment qu'il finissent avec une balle dans le dos. Le jeu est vraiment passionnant mais le reproche que l'on peut lui faire est de laisser trop de liberté au joueur (un comble !). En effet, à moins d'être le petit fils de Bob Denard, il est quelquefois très difficile de savoir qui engager, quoi acheter et, surtout, quel endroit de l'île attaquer. Reste que Jagged Alliance 2 reste le meilleur jeu informatique mettant en scène des mercenaires sur le marché actuellement (n'en déplaise aux fans de Shadow Company). Notez au passage que la version française de Jagged Alliance 2 se nomme Guérilla et que nous ne savons pour l'instant rien de la façon dont s'est déroulée la traduction.



AD&D est dans l'ordinateur

Baldur's Gate II : Shadows of Amn



Tout de suite la suite

On ne change pas une équipe ni un concept qui gagne (du pognon, pas des médailles) et *Baldur's Gate II : Shadows of Amn* ne fera pas mentir l'adage. Les ajouts sont certes nombreux, mais aucune modification fondamentale ne viendra troubler les habitudes prises lors du premier opus.

Le terrain de jeu se déplace vers le sud et promet d'être un peu plus varié : cité sous-marine grouillant de Sahuagin, plan élémentaire (les Abyss), forêts elfiques, la capitale de l'Amn, Athkatla, villes souterraines des elfes noirs et autres montagnes aux sommets immaculés pourront être souillées du sang impur de tous ces chtreum féroces qui font rien qu'à mugir, les cons. Passons rapidement sur la technique, le moteur n'ayant subi qu'un lifting micro-chirurgical permettant de monter la résolution jusqu'en 800*600 ; Toujours pas de lumière dynamique ni d'effets 3D à la *Diablo II*.



Le gros point fort de ce gros add-on réside surtout dans l'intégration de nouvelles règles et de nouvelles classes de perso ainsi que dans la possibilité de jouer des personnages de haut niveau. Les acharnés qui ont fini *Tales of the Sword Coast* pourront ainsi importer leur groupe et poursuivre l'aventure dans Amn (*Shadows of Amn* prolonge l'intrigue initiée dans *Baldur's Gate*). Les autres démarreront la partie avec des persos dotés de 89.000 points d'expérience qu'ils pourront faire progresser jusqu'à 2.950.000 XP, soit les niveaux 17 à 24 selon les classes. Les sorts de niveau 9, tels que désintégration, arrêt du temps ou résurrection seront donc accessibles, pour vous mais aussi pour vos ennemis, normal. Les demi-orcs seront proposés à la création ainsi qu'une vingtaine de spécialités de classes : beastmasters pour les rangers, assassins pour les voleurs, barbare pour les guerriers, pont-lévêque pour les fromagesÖ Vu le haut niveau des aventuriers, ceux-ci pourront également posséder un repaire dont le look variera selon la classe choisie.



News Micro



Ultime bonne nouvelle, WotC a mis de l'eau dans le vin de messe de TSR et a décidé de ne plus imposer le respect du fameux " Code of Ethics ". Il sera donc possible de jouer à fond un groupe de chaotic evil, pas trop psychos tout de même, sans pour autant se retrouver bloquer à la quinzième heure de jeu.

Sortie prévue fin 2000.

Neverwinter Nights

La fin du jeu de rôle papier

Je n'ai pas pour habitude de jouer les Cassandre de comptoir, mais je dois bien avouer que la lecture du dossier de presse de *Neverwinter Nights* m'a fait froid dans le dos. Archaïques rôlistes, mes semblables mes frères, en vérité je vous le dis, la fin du jeu de rôles papier est proche ! J'exagère un peu, mais un peu seulement. Qu'on en juge.

L'idée qui préside à l'élaboration de *NeverWinter Nights* est simple, donc redoutable : transposer sur un écran d'ordinateur tout ce qui fait le plaisir d'un scénario d'AD&D sur table (moins la convivialité et c'est peut-être ce qui nous sauveras). Bien sûr, d'autres ont déjà essayé sans succès, mais c'était avant l'avènement d'internet et ça change tout. Je passe rapidement sur la version solo du jeu, qui sera sans doute super intéressante mais là tout de suite on s'en tamponne le dé dix. La vraie révolution de *Neverwinter Nights*, c'est le jeu en ligne.

Grâce à un éditeur de scénario baptisé Solstice, chaque joueur aura la possibilité, comme les MJ le font depuis des années, de créer ses petites histoires, placer ses monstres et ses PNJ, créer son décor, tout ça dans un univers en 3D temps réel utilisant le moteur de MDK2. Ceci fait, il ouvrira tranquillement sa session multijoueurs et accueillera virtuellement chez lui jusqu'à une douzaine de joueurs (petites configs et modems asthmatiques s'abstenir) disposant chacun de leur propre perso et auxquels il fera jouer son scénar. Je dis bien " fera jouer " puisqu'il endossera effectivement le rôle de notre bon vieux MJ en ayant un contrôle quasi-total sur la plupart des paramètres importants du jeu : réactions des monstres, dialogues des PNJ - les systèmes de conversation on-line à la Roger Wilco seront gérés -, pause du jeu, intervention dans les combats pour modérer les effets d'un mauvais tirage de dés, conséquences de la mort des persos et liberté pour les joueurs de s'entretuer ou non.

La comparaison avec le jeu de rôles papier ne s'arrête pas là puisque les MJ pourront déposer leurs créations sur des sites prévus à cet effet afin d'en faire profiter gracieusement les fainéants (un fanzine on-line en quelque sorte) et que des modules conçus par les développeurs du jeu, proposant de nouveaux décors, créatures, objets, pièges, etc., seront vendus en ligne.

L'anonymat du web favorisant grandement le goût naturel qu'ont les joueurs pour la triche, les développeurs instaureront un système de " coffre-fort à PJ ". Les personnages y seront stockés entre deux parties, et seuls ceux qui auront acquis un nombre raisonnable de XP et d'objets lors de leurs aventures pourront y retourner. Ceux-là recevront une estampille officielle de bonne conduite signalant aux MJ qu'il s'agit d'un perso honnête. Que les grosbills se rassurent, ils pourront également choisir de stocker le demi-dieu de leur rêve sur leur propre disque dur afin de créer des modules à la hauteur de leur mégalomanie maladive.

Je ne m'étendrais pas sur les règles, celles de la troisième édition d'AD&D, puisque vous aurez tout le loisir de les découvrir " à l'ancienne " avant la sortie de *Neverwinter Nights*, prévue pour 2001.

Icewind Dale

Porte, monstre, trésor







Apparemment moins excitant que *Baldur's Gate II* et *Neverwinter Nights*, *Icewind Dale* risque néanmoins de nous procurer quelques heures de plaisir nostalgique en réveillant le vieux donjonneur qui sommeille encore en chacun de nous. Les concepteurs du jeu ont en effet décidé de revenir aux racines de notre passion commune, le dungeon bashing, aussi appelé porte-monstre-trésor dans la langue d'Yves Duteil. Les courts passages en extérieur ne seront là que pour préparer l'accès aux six énormes donjons s'étendant chacun sur plusieurs niveaux et qui constitueront le véritable cœur du jeu.

À l'instar de *Baldur's Gate II*, *Icewind Dale* utilise un moteur 3D pré-calculé en vue isométrique, capable toutefois de gérer des créatures d'une taille réellement impressionnante. Il en reprend également les principaux schémas ludiques, issus d'AD&D : classes de perso, progression en niveaux (13 maxi)Ö vous connaissez tout ça par cœur. Inutile de préciser que l'intrigue se résumera à sa plus simple expression.

Sortie prévue fin 2000.

- Baldur's Gate 2 sortira dans quelques mois et, vu que l'on ne change pas une équipe qui marche, l'interface et le look général ne changera pas beaucoup. L'aventure se déroulera au sud de la Sword Coast, dans la région de Amn et l'ambiance sera plus " byzantine " que franchement médiévale. Les fans du premier jeu vont être aux anges. Les autres attendront Fallout 3.

- Armaggedon's Blade est sorti dans les boutiques d'import mais tarde à paraître en français. On y trouve 6 nouvelles campagnes et un nouveau chateau plein d'élémentaires. Les créatures neutres sont aussi plus nombreuses. Rien que du bon. Quoi ? C'est un data disk pour quel jeu ? Vous avez du passer les dix dernières années sur la lune vous. C'est l'extension pour l'excellentissime Heroes of Might & Magic 3.

Interview avec... CROC... Interview avec... CROC... Interview avec... CROC



Adulé par les uns, décrié par les autres, Croc n'a pas attendu l'an 2000 pour entrer aux panthéon des rôlistes, aux côtés des gros bills, Donjons et Dragons, Casus Belli et autres Mireille Dumas. Entre Bitume et Backstab, monstre sacré et enfant terrible, itinéraire d'un auteur engagé, enrageant, engageant, enragé... Chronique d'une relique?

Croc...

"Croc upon a time ?

- Houla... Attends un peu. J'étais dépanneur télé, je venais de quitter mon boulot, et comme j'avais flingué mes études à cause du jeu de rôles, je pensais que le jeu de rôles me devait bien un nouveau boulot... C'était en 86, j'avais 21 ans. Ca a commencé avec deux salons de la SF, à Rambouillet et à Nancy, je crois. C'est comme ça que j'ai découvert les cons et les moins cons du jeu de rôles. Dans les gens bien, y avait Ludodélires, Prince August, le Dernier Cercle de Grenoble, qui faisaient des tables multijeux pour D&D, et Pierre Rosenthal. Les autres, j'ai pas envie d'en parler, mais il faut savoir que j'ai quand même failli me faire casser la gueule ! Ca a duré jusqu'à 89, et puis j'ai été engagé chez Siroz - avec INS/MV sous le bras, en cadeau de mariage.

"La naissance d'In Nomine ?

- J'sais pas vraiment, en fait... L'idée, c'était de faire un jeu à double face, un jeu qui permettrait de jouer à la fois les personnages et les monstres. Et surtout, un jeu auquel je jouerais. A l'époque, entre Légendes et l'Ultime Epreuve, les rares jeu de création française étaient un peu nian nian. Il fallait que ce soit bien et que ça se vende, que ça plaise aux joueurs.

"L'avenir d'In Nomine ?

- Aujourd'hui, je suis sûr que c'est un jeu qui ne mourra jamais. Il a survécu aux styles, même s'il y aura toujours ceux qui regrettent et ceux qui espèrent. La sortie des deux Guides a franchement relancé la machine. Ca fait encore une nouvelle équipe, mais je pense vraiment que c'est le boulot d'équipe qui contribué au succès du jeu. Première équipe, premier ton, deuxième équipe, nouvelle orientation, nouvelle équipe... Du moment que les anciens acceptent les nouveaux, je ne vois pas ce qu'une nouvelle optique de création peut apporter de mal au jeu. Maintenant, faut voir...

"Ton jeu préféré ?

- A part In Nomine ? Hum... Shadowrun. C'est vraiment un jeu que j'aurais été fier d'écrire. Mais bon, j'aime quand même beaucoup INS.

"Idole des jeunes ?

- Mouais... A partir du moment où je ne fais rien qui risque de donner une mauvaise influence, comme se droguer, se saouler ou des conneries du genre, c'est plutôt une bonne chose, non ? Ce qu'il faut dire, c'est "ne faites pas pareil à la maison" : il ne faut pas quitter son boulot pour faire du jeu de rôles !

"Idoles de Croc ?

- C'est vrai que je suis très "fan", mais il y a tellement de gens que j'ai rencontré et qui m'ont déçu... Dans les gens qui m'ont vraiment impressionné, il y a Steve Jackson et Greg Stafford, deux types complètement différents : un réac' du sud et un gauchiste du nord, internet et technologies modernes contre mysticisme indien tendance gourou... Ils m'ont vraiment beaucoup marqué, et je pense que ce sont des gens importants. Sinon, il y a Manowar, que j'ai eu la chance d'interviewer. Ils ont la pêche, tu vois, et ils sont franchement marrants avec le rôle de rock star à la con qu'ils s'amusent à jouer. Et puis il y a Mézières. Un type génial. Tu vois, je connais un nombre incroyable de p'tits dessinateurs à deux balles, de mange-merde, mais aucun n'a la classe de ce mec là. Il m'a accueilli, à l'époque d'Animonde, et j'ai même un dessin qu'il m'a offert !

"Croc by night ?

- On parle plus de jeu de rôles ? Sans hésiter : ma passion pour les reptiles. J'y passe le plus clair de mon temps, c'est vraiment le truc qui me fait courir. Y a bien les conneries de trucs habituels, genre le cinéma, les soirées entre potes et tout ça, mais c'est vachement moins important. Sinon, y a les jeux vidéos. Je trouve ça bien, sans me forcer, j'y prend du plaisir facilement. Tout le monde pense que ça va tuer le jeu de rôles, et bien soit. S'il peut pas survivre, il a qu'à crever.

"Un monde sans jeu de rôles ?

- Je ferais tout pour pas que ça arrive, jamais, mais si on peut rien faire... Plus les jeux vidéos montent, plus on commence à voir apparaître des scénarios chiadés, des trucs vraiment interactifs... Tu vois, je pense qu'un bon ordinateur sera toujours meilleur qu'un mauvais meneur de jeu. Si de plus en plus de rôlistes passent leurs week-ends sur Baldur's Gate, c'est parce que les meneurs de jeu sont pas assez bons, voilà. Prend le jeu online, par exemple. Quand tu vois que 1200 mecs sont déjà connectés quand t'arrives, c'est qu'il y a un truc !



"Croc, pandas, provoc' ?

- A propos de l'édito du dernier Backstab ? Ah, ah ! J'ai reçu quelques lettres d'insultes, et j'étais très content. J'adore ça. Si j'avais su, je l'aurais fait depuis longtemps, cet édito ! Sérieusement : un truc qui sait pas s'adapter, il crève. Y a eu la 4 chevaux, le vélo-solex...et Casus Belli. S'accrocher à un truc mourant, c'est empêcher un tas de bonnes volontés de faire quelque chose de bien.

"Backstab ?

- Tout ça, c'est valable aussi pour Backstab... Il fallait que le magazine change de feeling, qu'il soit plus proche des attentes, et moi, je l'aurais pas fait. Je suis plus du genre à créer des mouvements qu'à les suivre. Et puis, je trouve que c'était trop tôt. Mais à force, Backstab aurait sûrement fini par se casser la gueule, comme Casus. Tu vois, ça aurait peut-être été une bonne chose que le rédac' chef de Casus change lui aussi tous les ans... Le changement, c'est toujours une bonne chose." ■

Exclusif !

Les secrets d'Aldeus



"Alors que les clameurs de Jeanne apaisent peu à peu les foudres de la Menace Fantôme et les marguerites d'Austin Powers, le nom d'Aldeus commence à se faufiler entre les sièges, telle une douce odeur de pop-corn dans l'impatience généralisée des salles de cinéma français. A l'heure où Peter Jackson peaufine son Seigneur de Anneaux, l'annonce d'un film mêlant dragons et chevaliers ne pouvait que séduire les inconditionnels que nous sommes. Entre timidité et discrétion, l'aura de mystère qui semble voiler les coulisses de cet ambitieux projet n'aura résisté que quelques jours aux investigations forcenées de Francis. Indiscrétions oblige, Backstab vous offre la primeur de cet événement qui, à n'en pas douter, marquera un tournant dans l'histoire du cinéma franÿais. Rencontre avec deux passionnés, Benoît Guerville, réalisateur, et Mireille Frenette, productrice de Wide Productions."

Backstab : Commençons par le commencement...

Benoît Guerville : L'idée d'Aldeus est née au Canada, lors d'un voyage entre Montréal et Toronto. A l'origine, nous cherchions un moyen de passer agréablement le nouvel an. D'une murder party organisée pour les invités, les discussions ont rapidement dérivé sur un projet de court métrage, puis de téléfilm, puis d'un véritable long métrage d'héroïc fantasy. Au final, après une pause de quelques mois durant l'été dernier, cela fera bientôt deux ans que nous travaillons sur Aldeus... Moralité : ne partez jamais en voiture pendant plus de six heures, on ne sait jamais où ça peut vous mener !

BS : Une...murder party ?

B.G. : Et oui, je suis rôliste... En fait, j'ai commencé avec Donjons et Dragons à l'âge de 14 ou 15 ans, comme pratiquement tout le monde, et si j'ai arrêté depuis, c'est plus par faute de temps et de joueurs réguliers qu'autre chose. En faisant le compte, j'ai presque toujours été meneur de jeu, rarement joueur, et je pense que cette expérience a fortement influencé la genèse d'Aldeus. Le jeu de rôles est un vivier, une source intarissable d'inspirations. On y trouve des univers, des personnages et des figures mythologiques très riches, comme les vampires ou les lycanthropes, qu'il est facile d'exploiter en termes d'histoire, de caractère, de vécu. Je ne te cacherai pas qu'Aldeus se déroule sur les bases d'un monde que j'avais imaginé pour une campagne de jeu de rôles... Ce qui me surprend toujours, c'est le décalage entre la vision qu'ont les gens du jeu de rôles et le nombre de créateurs, concepteurs de jeux vidéo, romanciers, metteurs en scènes ou publicistes, qui sont issus de ce milieu. Je suis de ceux qui pensent que le jeu de rôles est une formidable école pour qui veut travailler dans tous les milieux créatifs. Cette expérience m'a beaucoup apporté pour Aldeus.

BS : J'ai même cru comprendre que vous aviez tourné à Provins ?

B.G. : Tout a fait. La municipalité de Provins nous a ouvert l'accès aux plus beaux sites de la ville, comme l'église où a été prise cette photo à la lumière incroyable. Puis nous avons enfilé les armures du film et nous sommes allés sur des grandeur nature médiévaux. Nous y avons rencontré de nombreux amateurs de GN qui figureront dans une scène que nous préparons actuellement. Je pense qu'on aurait difficilement pu trouver des figurants plus motivés pour Aldeus !

Backstab : Aldeus, Aldeus...

Mireille Frenette : Nous y voilà ! Aldeus est le nom de notre personnage principal, un jeune chevalier éloigné de ses ordres pour une raison...que nous tairons pour l'instant, mais qui correspond à un moment crucial, un événement majeur de l'histoire du monde. Benoît a tenu à mettre en place une situation de départ tendue, particulièrement propice au voyage du spectateur dans l'univers.

B.G. : Ce que je veux pour Aldeus, c'est utiliser le récit comme un outil mythologique, métaphorique. Chaque élément de l'histoire sert l'action et l'ambiance du film mais y ajoute également une profondeur qui me semble indispensable. C'est ce qui me séduit dans des romans comme"Hypérion" : cette faculté de gérer l'univers, de décrire les mondes et leurs différences au travers des scènes

Page après page, case après case, l'bistoire se consBains de lumière et derniers préparatifs : l'église de Provins s'apprête à vivre un grand moment...truit au fil du storyboard d'Olivier Ledroit. Outil indispensable au tournage et à la mise en scène, ces simples vignettes suffisent souvent à faire naître les cadrages, les plans et les mouvements de caméras.









d'action et des rebondissements du récit, tout en y ajoutant une réflexion presque philosophique.

BS : Comment définirais-tu ton film ?

B.G. : Dire qu'Aldeus est un film d'héroïc fantasy serait trop simple, trop réducteur. Il s'agit également d'une sorte de polar, à la façon du "Nom de la rose", effets spéciaux et métaphores en plus. D'un côté, l'intrigue est liée à un complot politique très complexe, de l'autre, elle expose une conception symbolique de la vie, une sorte de quête initiatique permettant de découvrir les fondements de l'univers d'Aldeus. Ce symbolisme se retrouvera jusque dans les scènes d'action, qui seront nombreuses et mémorables. Un film comme Matrix a placé la barre très haut dans ce domaine, mais j'aime beaucoup la façon dont les scènes d'action y sont gérées. Nous travaillons actuellement sur les scènes de combat à l'épée d'Aldeus, et notre principal soucis est d'éviter les poncifs. Je pense vraiment qu'il est possible de lier action et symbolisme, en utilisant les scènes incontournables de l'héroïc fantasy pour donner une autre dimension au récit. Les stéréotypes du genre portent en eux une très grande force, mais ils ont été souvent galvaudés, comme les magiciens à barbe blanche ou les guerriers couverts de cicatrices. Avec Aldeus, nous voulons leur donner une nouvelle jeunesse et une nouvelle portée. Evitons les caricatures : il est hors de question de ressembler un tant soit peu à Hercule et Xéna !



Ambiance détendue pour une éunion au sommet : Benoît Guerville (à gauche) et Olivier Ledroit (à droite) encadrent le chef décorateur.

BS : Et cet univers, alors ?

B.G. : Il s'agit d'un monde plat, au bord du chaos, parcouru par des tempêtes dévastatrices et plongé dans une pénombre quasi permanente. Les hommes vivent sur la partie supérieure, aux côtés d'un certain nombre de peuples et de races. Au-dessous s'étend le Nadir, un monde torturé et violent, peuplé par les Cauchemars. La nature de ces monstres, capables de quitter leur monde pour semer la panique sur la terre des hommes, est intimement liée à l'une des grandes vérités du monde. La société est dirigée par des ordres, des factions politiques et des contre-pouvoirs religieux, dont la lutte permanente sert de base aux intrigues du film. Il existe un grand nombre de héros, d'entités légendaires et d'avatars, dont la puissance, bien que phénoménale, est toute relative face aux dimensions de l'univers.



M.F. : L'univers a vraiment été conçu de toutes pièces, car Benoît est très perfectionniste, très pointilleux sur la qualité et le détail. Rien n'est laissé au hasard. Un énorme travail a été effectué sur les éléments visuels du monde, comme la couleur du ciel, l'ambiance de tempête permanente, les matières, l'ambiance générale... Nous pensons que le réalisme et l'originalité d'un univers sont aussi importants que l'intrigue ou les personnages d'un film. C'est sûrement ce qui a fait le succès de Dark City, de Matrix ou de Blade Runner, qui sont nos films de référence pour ce type de travail.





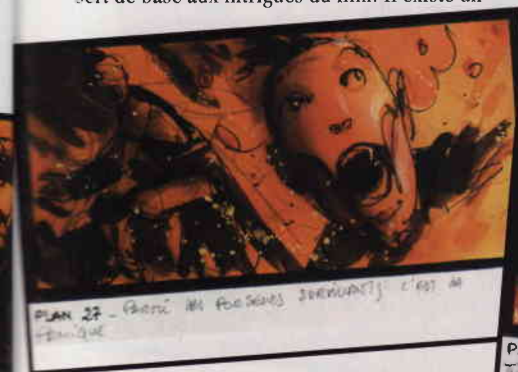
BS : Une méthode comparable à celle des concepteurs de jeux vidéos ?

B.G. : Probablement. Notre équipe fonctionne de la même faÿon, avec un spécialiste pour chaque domaine, du dessinateur à l'architecte, en passant par le chef décorateur, les techniciens, les figurants... Au total, l'équipe compte une petite quinzaine de personnes motivées, assez polyvalentes, et conscientes de la nécessité d'un travail collectif.



M.F. : En plus de la réalisation et de la mise en scène, Benoît assume le rôle d'un véritable directeur artistique. Il passe en revue chaque détail et prend le temps de coordonner les travaux des différents membres de l'équipe. Un tel effort d'harmonisation prend du temps, mais nous avons pris le parti de ne rien précipiter. Nous tournons les scènes une fois que tous les éléments sont prêts, ce qui explique en partie ces deux années de travail. L'aspect visuel et les effets spéciaux demandent énormément de soin, car nous pensons que la qualité d'un film dépend aussi beaucoup de sa finition.











Bains de lumière et derniers préparatifs : l'église de Provins s'apprête à vivre un grand moment...

BS : Quelques mots sur ces fameux effets spéciaux ?

M.F. : Pour être surs d'obtenir une image correspondant à la vision qu'a Benoît de son univers, nous avons décidé de nous occuper personnellement des effets spéciaux et de monter notre propre département d'effets spéciaux, comme James Cameron a pu le faire en créant Digital Domain, bien que nous gardions des proportions beaucoup plus modestes. L'identité visuelle d'Aldeus fait partie intégrante de son originalité, et nous avons vite compris qu'il nous fallait gérer cette composante essentielle du film de la même façon que le tournage des scènes : en interne.

B.G. : Avec l'évolution des techniques, les effets spéciaux offrent un tel potentiel de création qu'il devient presque impossible de concevoir un univers original sans se soucier de son aspect visuel. Outre l'ambiance du ciel et les fameux combats d'épée dont nous avons déjà parlé, nous sommes en train de travailler sur une des scènes majeures du film : l'attaque d'une forteresse par un dragon plus vrai que nature. Nous avons travaillé sur cette scène avec Olivier Ledroit, et nous attendons beaucoup du rendu final de cette séquence très...animée.

BS : La sortie du film n'est pas imminente, mais j'ai cru comprendre que votre maquette était pratiquement finie ?

M.F.: Pour le film, il faudra attendre encore un peu. Au moins un an, deux tout au plus. Mais la maquette sera achevée d'ici quelques mois. Notre but n'est pas d'éblouir le spectateur, mais de servir une histoire, un univers, en nous assurant de la qualité de tous les ingrédients. L'idée même de cette maquette est représentative de notre volonté de nager à contre-courant, d'innover non seulement dans l'aspect visuel du film, mais aussi de son mode de production. Il s'agit d'un véritable petit film, à mi-chemin entre le clip et le court métrage, qui nous permet de ca[…] per les bases de l'univers, de tester certains effets spéciaux ré[…] lisés sur PC, de présenter notre projet et de servir de suppo[…] aux négociations. Elle sera diffusée sur les salons, sur certains si[…] internet, sous forme de CD-rom et dans la presse.

Backstab : La maquette du film en cadeau ? Les lecteurs d[…] Backstab vous remercient d'avance...

M.F. : Mais ce sera avec plaisir ! Patientez encore quelque[…] mois, le temps de mettre au point les derniers détails de tou[…] nage, et nous serons ravis de le présenter aux rôlistes françai[…]

BS : Vous savez sûrement que ces mêmes rôlistes attendent beaucoup du Seigneur des Anneaux, de Peter Jackson ?

B.G. : Et moi donc ! Face à un monument de ce genre, l[…] concurrence est rude, mais également très motivante. En c[…] moment, nous parlons beaucoup de l'adaptation de la sag[…] avec Mark Gibbons, un illustrateur connu pour ses travau[…] chez Games Workshop et qui devait initialement participe[…] au projet de Peter Jackson. Il se retrouve chez nous, et tou[…] le monde s'en félicite ! A ce jour, on en sait aussi peu sur l[…] Seigneur de Anneaux que sur Aldeus, car chacun tient à mé[…] nager ses effets, à conserver un certain mystère sur ses scène[…] et ses personnages majeurs. Même en cherchant bien, il es[…] impossible de trouver la moindre image de Golum, qui es[…] vraiment très attendu. Il en va de même pour notre drago[…] ou certains détails concernant les effets spéciaux, mais no[…] pouvons tout de même dire que les deux films seront conçu[…] dans une optique très différente. Autant celui de Peter Jack[…] son cherchera à coller à l'univers de Tolkien, autant ave[…] Aldeus, nous voulons créer un monde totalement original e[…] qui sorte des sentiers battus.

BS : Le mot de la fin ?

B.G. : A mes yeux, Aldeus est beaucoup plus qu'un simple film[…] c'est une véritable aventure ! Lorsque nous avons monté Wide[…] pour accumuler les fonds nécessaires au lancement du projet[…] personne n'imaginait que la conception d'un "simple film" nous ouvrirait tant de portes, sur tant de milieux, et nous ferai[…] rencontrer tant de gens motivés. Ce sentiment est peut-être propre à la France, où l'industrie du cinéma semble cantonnée à une certaine habitude de travail, mais quand on voit ce do[…] sont capables Jeunet et Caro, ou Besson, avec son adaptation de Jeanne d'Arc, on se dit qu'il est temps que l'héroïc fantasy bénéficie du même renouveau. Plus on parle d'Aldeus, plus o[…] perçoit comme une sorte d'attente, d'envie qu'ont les passionnés de voir leur univers de prédilection traduit sur grand écran. C'est une lourde responsabilité, mais c'est vraiment passionnan[…]

Propos recuillis par Julien Blondel

Pour en savoir plus : www.chez.com/aldeus









Vous préférez des promesses... ou des certitudes ?

Le Livre des Cinq Anneaux

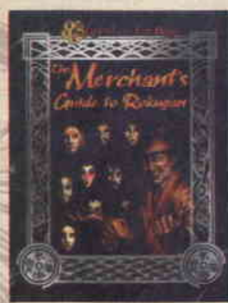
On vous l'avait promis, on l'a fait.

Pour le premier semestre 2000, vous pouvez commencer à économiser.













Janvier 2000	Février 2000	Février 2000	Avril 2000	Mai 2000	Juin 2000
LA16 : La Voie de l'Ombre	LA17 : Le code du Bushido	LA18 : L'héritage des guerriers	LA19 : Le guide des marchands de Rokugan	LA20 : Les porteurs de Jade	LA21 : La tombe de Iuchiban

Interview... Interview... Interview... Interview... Interview... Interview...



Scoop !

LA RENAISSANCE DE DARK EARTH

Dark Earth

"Après les vraies fausses prédictions de Paco Rabane et le rachat de Wizards of the Coast par Hasbro, le syndrome de la réaction en chaîne du bug de l'an 2000 semble bien décidé à bouleverser l'actualité des jeux de rôles. Nouveaux jeux, nouvelles éditions, nouvelles rééditions, nouvelles nouveautés... Dans les méandres de ce chaos millénariste, la sortie annoncée de Dark Earth 2ème édition fait figure de lampe torche dans les ténèbres. Entre ombre et lumière, entretien avec Léonidas Vesperini, porte-parole survolté d'une gamme en plein essor."

Backstab : En un mot comme en cent, pourquoi cette nouvelle édition ?

Léonidas Vesperini : En un mot ? En un mot, ce n'est pas *Dark Earth 2*, mais *Dark Earth* puissance 2. Il ne s'agit pas d'une réédition du jeu, mais plutôt d'une refonte, d'un remaniement complet de l'univers et des optiques de jeu. Après trois ans d'existence et de tests "live", *Dark Earth* avait besoin d'une rénovation complète, capable de proposer une autre vision du monde aux joueurs et aux meneurs de jeu. L'ambiance confinée disparaît au profit d'une nouvelle ère : celle du contact et de la mondialisation.

Backstab : Et concrètement, comment va s'opérer le passage à l'Euro 2000 ?

Léonidas Vesperini : Désormais, on ne propose plus de jouer uniquement des Phéniciens, membres de différentes castes, mais des Marcheurs unis en qualité de spécialistes de l'Obscur. Tous les anciens secrets du monde sont exposés, car l'idée n'est plus de "faire découvrir" le monde aux personnages. Les aventuriers ont connaissance des trois forces motrices, que sont Runka, le Shankr et la Réaction Gaïa, ainsi que de leurs motivations. Au niveau des règles de jeu, tout sera compatible avec l'ancienne version, car le but n'est pas de proposer des révolutions techniques : juste des améliorations. Certaines compétences de survie manquaient cruellement, le système de combat de masse avait montré quelques failles... Tout cela est corrigé dans la nouvelle mouture.

Backstab : Un petit mot sur cette fameuse "Réaction Gaïa" ?

Léonidas Vesperini : Cette force avait déjà été évoquée dans les *Pyramides de Nâb*, mais elle bénéficiera d'une description plus complète dans la seconde édition. Il s'agit d'une sorte de conscience de la Terre qui, réveillée par les conflits entre Runka et le Shankr, va s'immiscer dans le jeu politique en désignant des Adeptes porteurs de nouveaux pouvoirs. Avec l'apparition de la Réaction Gaïa, le conflit des deux forces entre donc dans une nouvelle dimension et offre aux Marcheurs de nombreuses perspectives d'affiliation, d'enquête et de choix personnels.

Backstab : On imagine que la gamme à suivre va être fournie...

Léonidas Vesperini : Tout à fait. Le Shankr doit paraître en décembre et les idées ne manquent pas pour la suite. Tous les secrets du monde étant d'ores et déjà présentés dans la nouvelle édition, les suppléments détailleront plus les régions et les éléments majeurs de Sombre-Terre. On pense déjà beaucoup à une description d'Eldena, ainsi qu'à un supplément sur la vapeur, qui fait office de charnière technologique entre les deux éditions. Et pour parler de "gamme", il faudrait également prendre en compte les différents supports que regroupe l'univers de *Dark Earth* : le jeu vidéo, l'adaptation pour Playstation, la série télévisée signée par Ridley Scott...

Backstab : Une actualité plutôt chargée... Quelques révélations ?

Léonidas Vesperini : Le but avoué de la gamme *Dark Earth* est de construire un univers grâce à l'utilisation de plusieurs supports médiatiques - la sortie du jeu vidéo n'était donc qu'une première étape. Après la version PC, une adaptation pour Playstation est prévue pour l'année 2000, en parallèle avec la sortie d'une série de romans. La série télé suit son cours, mais le travail des Américains devrait respecter la *storyline* et les contraintes de l'univers. Au chapitre "révélations", je peux juste dire que la nouvelle édition du jeu de rôles s'appuiera sur un véritable concept graphique. Le mot d'ordre est à l'ergonomie : une idée forte qui nous permet d'offrir aux joueurs une prise en main rapide et efficace de tous les paramètres du jeu, afin de rompre avec le côté " hermétique " de l'ancienne version.

Backstab : Une nouvelle évolution du jeu de rôles, en quelque sorte ?

Léonidas Vesperini : Exactement. En repensant à ce qui se faisait il y a dix ans, on constate qu'il n'y a pas que les thèmes qui se sont modernisés. Je pense que le jeu de rôles devient de plus en plus professionnel, consciencieux, abouti... Quoi qu'en pensent certains, le jeu de rôles est loin d'être mort ! À mon sens, l'explosion de l'internet et des jeux micro ne fait même que renforcer cette impression de maturité du jeu de rôles, qui propose un plaisir radicalement différent, fondé sur l'imagination, l'échange, l'amitié... C'est un loisir à part entière, et je gage qu'il n'est pas prêt de disparaître !

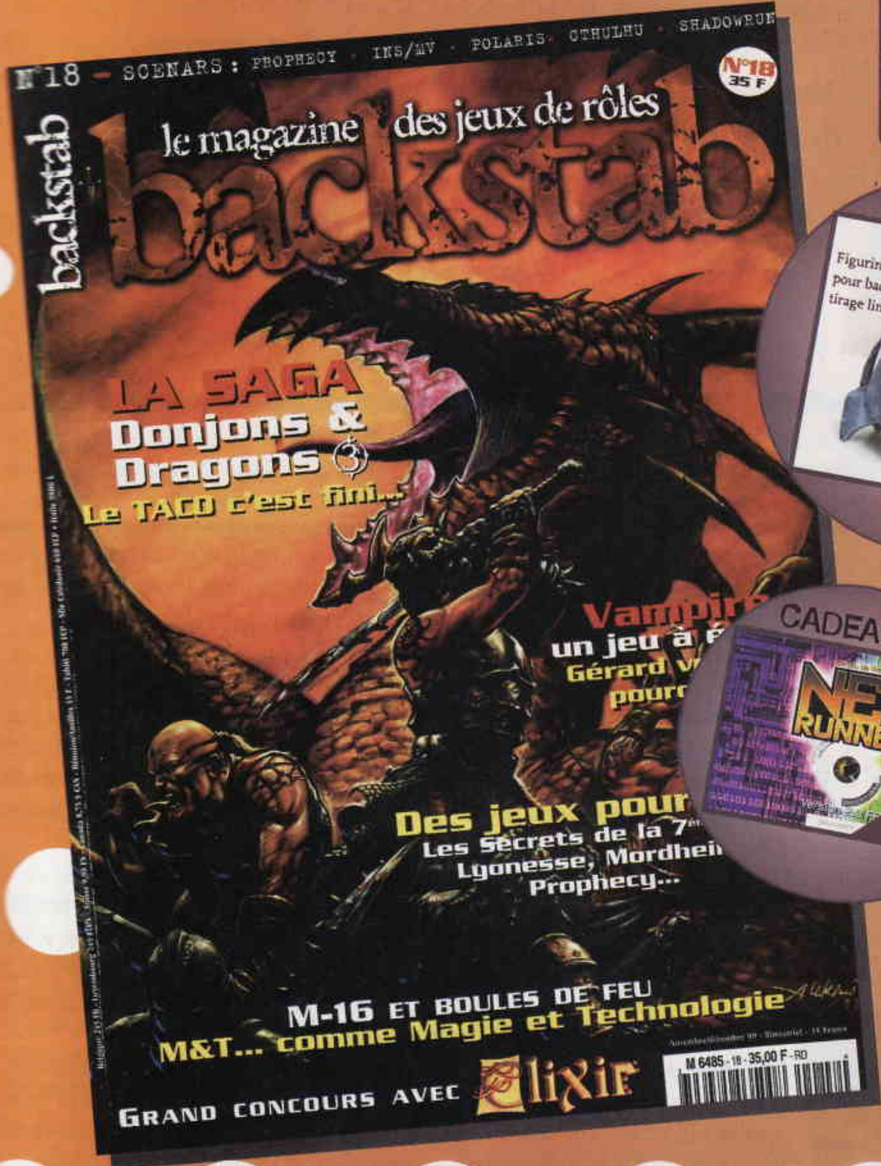
Backstab : Tu sais qu'on change bientôt de siècle ? Une conclusion ?

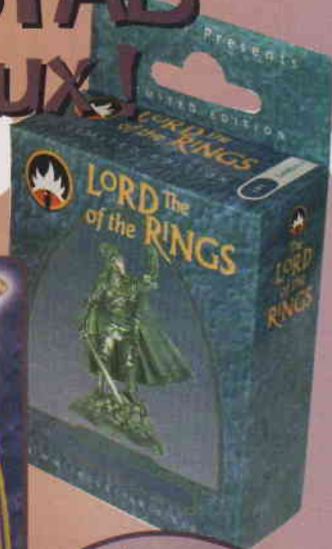
Léonidas Vesperini : Je pense que l'ère qui s'annonce sera beaucoup plus tournée vers le loisir, les loisirs, et j'espère que beaucoup en profiteront pour s'investir dans de nouvelles activités. Je pense aussi à ceux qui pronostiquent la mort du jeu de rôles... À mon avis, il y a autant de Paco Rabane dans notre milieu que dans celui de la mode...

Propos recueillis par Julien Blondel

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

Recevez chez vous les 6 prochains numéros de **BACKSTAB**
+ votre cadeau au choix au prix de 175 Francs France
et DOM TOM uniquement, soit un numéro gratuit !
ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :
200 FF/One year subscription $40 US or 30 Euro





NOUVEAU !!!



CADEAU : A*

1 cadeau + 6 numéros de backstab = 25 F d'économie

CADEAU : B



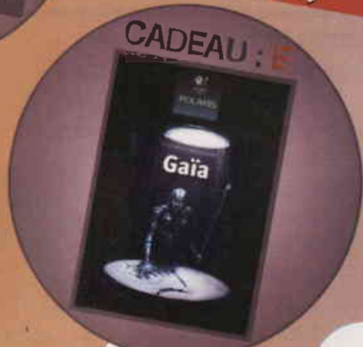
CADEAU : C



CADEAU : D



CADEAU : E



* Une des figurines de la première série limitée "Le Seigneur des Anneaux"

Avec ce bulletin je peux m'abonner à **backstab**.
Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.
Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande avant le 10 février 2000 à :
backstab, 7 rue de Paradis, 75010 PARIS FRANCE

MON ABONNEMENT ET MON CADEAU

☐ **OUI, je m'abonne .... 175 F (ou 200 FF pour l'étranger)**
et je choisis mon cadeau : A B C D E

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : _____ Ville : _______________

Pays : ________________ Âge : __

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

"Toc, toc ?
- Euh, entrez ?
- Bonjour, c'est Backstab,
on vient fouiller votre actualité...
- Hum... C'est pour la bibliothèque, c'est ça ?
- Oui, mais on voudrait aussi voir vos films,
vos BD, vos DVD, vos expos...
- Ah. Et vous en avez pour longtemps ?
- Non, non, juste quelques pages. Mais si vous pouviez
désamorcer les pièges, ça nous faciliterait le boulot...
- Bon. Mais vous m'feriez bien un p'tit jet de SAN
quand même, hein les gars ?
- Ah ? Oh, raté...
- Ouais, moi aussi..."

Olivier Collin et Pierre-Alexandre Vigor

LES FABLES DE L'HUMPUR

Pierre Bordage
J'ai Lu / Millénaires
89 F - dispo



Un futur qui ressemble furieusement à notre moyen-âge... Une ère où l'espèce humaine, rayée de la surface du globe, a été remplacée par ses héritiers : des hybrides mi-homme mi-animal regroupées en castes féodales avec les prédateurs au sommet de la hiérarchie et les herbivores tout en bas. Mais voilà, Véhir le grogne (= cochon) va s'insurger contre son asservissement et, devenu un paria, tenter de découvrir pourquoi toutes ces espèces retournent inexorablement à la sauvagerie. Bientôt, son chemin croise celui de Tia la hurle (= louve), une révoltée elle aussi, sauf que la vue du grogne lui aiguise l'appétit... Extraordinaire invention de langage, sens épique de l'action, descriptions alliant poésie et réalisme, du sexe, de la passion, de bonnes tranches de rigolade, Pierre Bordage signe avec Les Fables de l'Humpur le meilleur bouquin fantasy de l'année. Sans oublier de nous faire réfléchir sur notre propre condition et la fragilité de la civilisation...

MEMOIRES D'UN AUTOMATE MANGEUR D'OPIUM

Fabrice Colin & Matthieu Gaborit
Editions Mnémos / Collection Icares
110 F - dispo



Paris, 1899. Des aérocabs sillonnent le ciel, des automates de plus en plus évoluées font leur apparition dans toutes les couches sociales... Leur point commun ? L'éther, mystérieuse substance pouvant servir aussi bien de narcotique que de source d'énergie quasi-inépuisable. Mais l'éther recèle encore bien des surprises, comme vont le découvrir l'actrice Margaret Saunders et son frère Theo, psychiatre contesté et novateur. Au risque d'y laisser leur peau, sur les traces d'un automate poète et assassin... Le steampunk est décidément en vogue, ce roman coécrit par les deux révélations des éditions Mnémos en est encore la preuve.
Une vraie réussite, alliant l'enquête policière aux visions horrifiques très "décadence-fin de siècle" chères aux auteurs. Seul regret, un style un peu ampoulé et le sentiment que le sujet n'a pas été creusé jusqu'au bout. Pour une prochaine ?

ROMANS

Pour cette première édition de Les Yeux Les Oreilles, nous avons lu et relu, et au final après moult réunions de rédaction, on a dû faire des choix (shakespeariens les choix !). On vous parlera donc de ce qui suit, mais ça ne veut pas dire qu'on n'a pas aimé le reste...

La collection "Royaumes Oubliés" nous a rarement satisfaits, aussi lorsqu'un tome sort du lot, on se doit de le signaler. **La mer assoiffée** (fleuve Noir, 247p., 34F) nous offre un voyage dans le désert d'Anauroch, où les Zenthillars cherchent à réduire en esclavage les bédouins. Au-delà de l'histoire qui reste classique, ce livre s'attache à nous décrire les mœurs et les coutumes des gens du désert. Une bonne source d'inspiration, à défaut d'être un grand livre. Et si les univers désertiques vous intéressent, reportez-vous au backstab n°15.
Après **Avance Rapide**, prix Auguste Derleth, **Frères de chair** (Pocket, 355p., 44F) est le deuxième roman de Michael M. Smith, et autant vous le dire tout de suite, c'est une vraie réussite. On y suit le périple hallucinant de Jack Randall, ex-flic, entre drogue vraiment dure et réalité virtuelle infâme, sur fond de clonage humain et de mégalopole volante. Bref, un récit percutant qui met même parfois mal à l'aise. Pas étonnant que Dreamworks, la maison de production de Spielberg, veuille en faire un film.
Avec **Mise à l'index** (Fleuve Noir, 244p., 34F), Jake Koke clôt la saga de Ryan Mercury, un cycle de trois tomes dans l'univers de Shadowrun. Soyons clairs, c'est ce qu'on appelle vulgairement de la littérature de gare. Cependant, c'est de la bonne littérature de gare : un récit sans fioritures, orienté vers l'action, et l'auteur n'en rajoute pas quinze tonnes quand il a des révélations à faire. Et surtout on ne risque pas de prise de tête à cause de la psychologie des personnages. Donc en gros si l'univers de Shadowrun vous botte, n'hésitez pas ; quant aux autres...
Aussi lourd que le vent (Denoël, 188p) est un recueil de trois nouvelles signées Serge **Brusselo**. Cet auteur francophone n'est plus à présenter : grand maître du fantastique, il s'est aussi essayé à pratiquement tous les genres littéraires. C'est à un étrange voyage dans le monde de la culture qu'il nous convie. On y découvre un musée aux limites inconnues, une réserve surprenante et surtout une nouvelle technique de création artistique. Amateurs de bizarreries, d'univers malsain, ce livre est pour vous.
Les Américains nous proposent assez souvent des nouveaux ersatz de Tolkien, débitant sur des lignes surchargées un texte de *fantasy* où, éléments récurrents, le Mal qui est vraiment méchant

Trouver objet caché

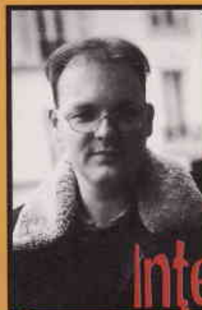
lance une grande offensive contre les gentils, qui eux seront peut-être aidés par le peuple d'immortels à tendances elfiques qui vit caché dans la grande forêt magique...Vous aurez compris que **La route des rêves** de Tad Williams ne brille pas par son originalité à première vue. Pourtant, ce cycle de deux tomes (qui est la suite d'un premier cycle : **La ligue du Parchemin**) n'est pas foncièrement mauvais. On s'y attacherait presque. Si vous n'êtes pas gavé de *fantasy*, essayez toujours (La route des rêves, t.5666 et 5667, Pocket, env. 440p., 44F).
Qui ne connaît pas les légendes arthuriennes ? Souvent réutilisées pour le meilleur comme pour le pire, on reste désormais méfiant à l'annonce d'une nouvelle vision de ce mythe. Toutefois, Jean-Louis Fetjaine, avec **La nuit des Elfes** (Belfond, 278p, 109F) réussit à nous émerveiller. Second tome d'une saga entreprise avec **Le Crépuscule des Elfes**, l'auteur fait montre d'un talent certain. On assiste à une geste pleine de fureur et de poésie mélangeant mythes celtes et arthuriens pour notre plus grand bonheur. Une lecture plus que recommandée donc.

CINEMA The d'Arc side of the moon

On pourrait certes prétendre qu'ici à backstab on est isolé du reste du monde, que les seules nouvelles qui nous parviennent, et encore difficilement, sont les résultats des dernières élections cantonales en Birmanie. Mais non, nous n'en ferons rien. Au contraire, nous vous parlerons même de **La Menace Fantôme**, premier volet de la nouvelle trilogie Star Wars. La grande question est : est-ce un bon film ? Alors l'histoire, vous la connaissez (à moins que même les élections birmanes vous indiffèrent), la tronche des héros est gravée dans votre tête aussi sûrement que sur le paquet de céréales du matin et vous avez naturellement un avis sur le sujet. Pourtant il est évident que Star Wars est une sorte de mythe moderne, et rien que pour ça... Il est un autre film qui fait naître des avis partagés : c'est le **Jeanne d'Arc** de Besson, qui, entre autres, semble vouloir déchristianiser cette singulière expérience. Le film, un peu trop long sans doute, est le moins "bessonien" des films de Besson. On y retrouve certes quelques ingrédients classiques (l'humour décalé de certains personnages notamment), mais la structure même du récit déconcertera un peu les fans et les habitués. On aurait également aimé que les personnages secondaires soient un peu plus fouillés (Vincent Cassel en Gilles de Rais surtout). Et puis Mila Jojovitch est bien jolie, mais si elle pouvait arrêter de trembler de temps en temps, ça nous ferait des vacances. Ce n'est pas un mauvais film cependant, juste pas le film qu'on attendait.

B.D.

Et donc comme ça le dernier Thorgal est sorti. Et alors ? Et alors rien. Et le dernier Lanfeust de Troy ? Pas mal. C'est tout ? C'est tout.
L'asile d'Arkham (Par Morrisson et Mc Kean Edité chez Vertigo) A qu'il semblait bon le temps où Batman était notre idole. On collectionnait les comics de lui, on allait voir ses films...snif.
Et puis, un jour, arrive l'Asile d'Arkham avec en tout petit sur la couverture : ... Batman. Voila une bonne affaire, le livre est emballé, ramené à la maison, et là surprise... Tous les travers de la chauve souris sont dévoilés, sa schizophrénie, son coté SM, tout je vous dis.
Savamment orchestré par le Joker et quelques autres pensionnaires, cette vision décalé de mon ex-héros ravira les adeptes de la dualité malsaine. L'histoire alambiquée est agréablement servie par un dessin, une peinture transcendante.
Le soldat inconnu (Paru chez Vertigo pour 70 F environ par Erris et Plunkett)Fan de X-Files, réjouis-toi. Tu aurais voulu connaitre le passé de l'homme à la cigarette, ses aventures au Vietnam, en Libye, son influence dans l'embargo sur le boeuf britannique, bref tous les cadavres qu'il cache dans son placard.
Toutes ses aventures sont relatées dans un récit fluide au graphisme comics dans cette BD culte (le mot est lancé)
Le soldat inconnu, patriote ultime, défi les nations pour la grandeur de la sienne, et pour notre plus grand bonheur... réservé à ceux qui pense que la cruauté est un art de vivre et le patriotisme un gène.



Interview de Laurent Genefort

Comment te définirais tu?
J'ai plus l'impression d'être un créateur d'univers qu'un écrivain. Mais je me définis surtout comme un auteur de space opera.

Fleuve Noir réédite Les Opéras de l'espace, dans une version en un volume accompagnée d'illustrations de Fred Blanchard (Aquablue). Raconte-nous le pourquoi de cette réédition.
Ce livre, publié en deux tomes en 1996, a été un échec. De plus, le format était contraignant. Je pense qu'il n'a pas eu sa chance. Là, j'ai pu rajouter dix pages, et lui faire un lifting... Quant aux dessins de Fred, ils sont le fruit de son désir de travailler sur ce roman qu'il avait lu et apprécié à sa sortie.

Le livre est préfacé par Marc Caro. Est-ce juste un de tes fans ou y a-t-il anguille sous roche ?
Un peu des deux ! En fait, il a lu un de mes livres, Les Croisés du vide, et m'a demandé de travailler avec lui. Nous avons écrit un scénario qui devrait entrer en production très bientôt. C'est une expérience intéressante, mais je n'ai pas d'autres projets pour le cinéma pour le moment. Peut-être y reviendrais-je de temps en temps, mais c'est un travail harassant et je préfère écrire des romans.

Tes autres projets ?
Je compte écrire un roman par an pour Fleuve Noir. Mon prochain s'intitulera d'ailleurs Une porte sur l'éther. Je suis en train d'écrire un "Millénaires" (J'ai lu) à paraître à la fin de l'année prochaine, un véritable livre-univers dont le titre de travail est Omale. A côté de cela, un de mes romans, Les Peaux-épaisses, va être adapté en BD, avec Fred Blanchard au pinceau.

Toi qui appartient au monde de la SF, quel regard portes-tu sur lui ?
Je me dis qu'il a évolué dans le bon sens. Il est incontestable qu'il y a un renouveau des auteurs, qui n'ont pas de compte à rendre à la génération précédente ; et un renouveau de la thématique. Malheureusement, le lectorat n'a pas encore suivi, il n'a pas été reconquis. De plus, la SF n'a pas acquis ses lettres de noblesse. C'est peut-être le dernier représentant de la "paralittérature"!

Penses tu avoir une mission en tant qu'auteur ?
Avant tout, donner du plaisir de lire. On n'ouvre pas un livrepour avoir l'impression d'aller à l'école ! Mais aussi ouvrir l'imaginaire du lecteur à autre chose que Star Wars ou Star Trek.

As tu joué aux JDR ?
En fait, j'ai arrêté dès que je me suis mis à écrire, qui était une époque préhistorique du JDR. Je serais incapable de dire ce qui existe aujourd'hui en la matière !

Le grand livre d'Evangékion

œuvre collective
Edité chez Glénat pour 150 F environ



Noel est l'époque des collectors et dans la BD. Dans la BD et le DA (dessin animé) les arts books émergent en nombre pour satisfaire les gruppies de tous poils qui s'empressent de les rajouter sur leur liste pour le vieux barbu. Pou ceux pour qui Evangelion sonne comme un titre du dernier Synthétiseur, voila un bref récapitulatif de ce phénomène manga. Evangelion provient d'un DA japonais débuté en 95 et qui est devenu une série à succes pour les adeptes du cable, de Canal et des petits formats glénat. Dans un futur proche, la Terre se peuple de robots géants chargés de la protéger de divers envahisseurs tout aussi géants. Police de notre bonne vielle planète, protégeant la terre de la menace bolchévique,... oui ou extra-terrestre, les robots sont pilotés par les héros de la série généralement des jeunes filles en fleur au regard perdu. Pamphlet lyrique des Mechs, cette ouvrage collector, retrace tous les scénarii de la séries, donne une description précise de tout les héros de la série, des intrigues et le tout fabuleseument illustré. Un "by night de qualité" pour les afdicionados du manga et du cyberpunk.

Tales : Marco Polo. A life for a dream.

(A.U.R.,)



Voici le dernier opus d'un groupe résolument orienté vers la musique d'ambiance. Alors bien sûr, je ne vous parle pas de l'ambiance chaleureuse créée par un disque de R. Cléderman dans un ascenseur enfumé ou d'un extrait des Quatre saisons de Vivaldi lors de votre douzième tentative d'obtenir un responsable à la Sécu ! Non, je vous parle des steppes d'Asie centrale, des caravanes mongoles perdues dans un océan d'herbes hautes sur fond de sommets aux neiges éternelles. Je vous parle d'un voyage vers d'autres contrées, d'autres imaginaires.

Tales réussit parfaitement l'alchimie délicate qui consiste à créer plusieurs morceaux (huit au total pour une heure de musique environ) qui, pris séparément sont certes bons, mais qui prennent toute leur ampleur dans une écoute globale. Il ressort quelque chose de cet album, c'est certain. À vous de le découvrir.

MANIFESTATION
Qui connaît Biggles ?

Dans la catégorie des événements dont on aurait pu se passer et qui par là même en deviennent indispensables, le centenaire de ce personnage de romans d'aventures détient la palme. Crée par W. E. Johns (1893-1968) en 1932, Biggles est un aviateur britannique, héros d'une centaine de romans et, depuis 1989, de BD aux scénarios originaux. Et ce mister Biggles, figurez-vous qu'il est censé être né en 1899 : d'où le centenaire ! Pour l'occasion, le public pourra rencontrer Eric Loutte, le dessinateur, et Michel Oleffe le scénariste, lors d'une grande tournée mondiale et se faire dédicacer le dernier tome de **Biggles, détective de l'air** (t.13, **Neiges mortelles**, Miklo, 46 p, 63F), ou l'album du centenaire.

Exposition

Art Spirite, Médiumnique, Visionnaire, Messages d'Outre-Monde

Jusqu'au 27 février 2000 se tient une exposition à la Halle Saint-Pierre (2 rue Ronsard 75018 Paris) qui se propose, moyennant 40 francs, de vous faire découvrir trente-neuf artistes dont les productions ont été exécutées dans un état de transe. Une grande partie des œuvres date de la fin du XIXe/début du XXe siècle et à côté de noms peu connus du grand public, on découvre des visions signées William Blake ou Victor Hugo. Ces réalisations, quel que soit votre avis sur la question du spiritisme, laissent des impressions étranges. Des productions abstraites côtoient des œuvres plus réalistes nous invitant au voyage au sein d'univers surprenants, en particulier celui du comte de Tromelin. Ce dernier avait signé un pacte avec des esprits qui le guidaient pour peindre des tableaux évoquant le Sabbat, les Dragons, les Fées... Les amateurs de Maléfices, de Nephilim devraient apprécier cette balade parmi les représentants de ce que certains ont appelé l'art des Fous.

Avant de se quitter, il est important (primordial même) de rappeler que depuis le mois de septembre, **Monty Python and the Holy Grail** est disponible en DVD, en V.O. sous-titrée (Columbia Tristar Home vidéo, 269F). Nous ne saurions trop vous conseiller de voir ce qui l'en retourne si vous ne connaissez pas ce bijou d'humour anglais. Le roi Arthur et toute sa clique en prennent pour leur grade, et c'est pas peu de le dire ! BURN, BURN THE WITCH... (Blairwitch ?)

Olivier Collin et Pierre-Alexandre Vigor

Ont également participé à ce numéro : Pierre Bordenave et Bernard Rastouin

P.S. : Ah oui au fait, bon Noël et bonne année.

coup de cœurs

The Dark Crystal

Columbia Tristar Home Video

Grâce au DVD, il est de nouveau possible de revoir The Dark Crystal. Ce film, réalisé par Jim Henson, est un superbe conte. Il y a fort longtemps le cristal, source d'équilibre, fut brisé. Le monde a été déchiré, entraînant l'apparition des Skeksès et des Mystiques. Mais une prophétie annonce qu'un jeune Gelfling restaurera le cristal, mettant fin à la dictature des maléfiques Skeksès. On reste toujours aussi ébahi par la beauté et la poésie de ce film. C'est une magnifique fable qui malgré son âge (elle a été tournée en 1982) garde toute sa force. Outre le film, le DVD propose des scènes coupées au montage ainsi que le *making of*. Ce reportage nous montre toutes les ficelles utilisées pour mettre en scène les marionnettes, ainsi que les acteurs costumés. On reste stupéfait par la prouesse technique déployée à l'époque. À l'approche de Noël, c'est une excellente idée de cadeau pour les petits comme pour les grands.



coup de cœurs

Toute première fois, toute toute première fois...

"Après avoir écumé la liste des comment jouer mieux, comment maîtriser mieux, comment faire mieux son scénario, comment jouer mieux différemment et autres comment mieux maîtriser son scénario différemment, il serait peut-être temps de proposer des solutions pour... Hum... J'en ai presque honte tellement ça tombe sous le sens. Vous dites ? Jouer ? Ben, oui, jouer. La première partie de jeu de rôles, c'est comme le permis de conduire : c'est bien joli d'apprendre à faire des dérapages et à changer son filtre à huile en plein désert, mais avant ça, il faudrait peut-être savoir passer la première, non ? Une fois n'est pas coutume, Francis enfile son vieux jean délavé et remonte la machine au temps des boums d'anniversaire."

Euh, salut, euh, tu fais quoi le week-end prochain ?

Même s'il est vrai que le contraire peut arriver, ce sont généralement les rôlistes qui prennent en charge les manoeuvres d'approche, d'invitation, de préparation et de gestion des parties dites "d'initiation". En bons passionnés qu'ils sont, les amateurs de jeux de rôles ont souvent à cœur de "prêcher pour leur paroisse" et, le plus naturellement du monde, de vanter les mérites de leur activité préférée aux tierces personnages qu'ils sont amenés à rencontrer. L'idée peut donc venir d'une simple discussion comme d'une démarche volontaire, à l'image de ces - trop - rares exceptions qui, poussant d'une main décidée la porte d'une boutique de jeux, avancent bille en tête vers le vendeur pour lui demander "d'où qu'est-ce que l'on peut apprendre à jouer". Et là, dans tous les cas, premier problème : faire passer le fluide, ça ne veut pas dire "initier à tous prix", et encore moins initier n'importe qui ! Peu importe qu'il ait besoin de cette cérémonie rituelle de la première partie, ou de n'importe quelle autre explication visant à le présenter comme une activité à part entière, le jeu de rôles reste un jeu de société - et donc, un jeu qui s'adresse avant tout à des individus de bonne compagnie. Initier, oui, mais uniquement si ÿa passe dans les deux sens, si le contact est suffisamment bon pour permettre une partie détendue et conviviale.



Illustration tirée de Vampire. © White Wolf

Tu t'habilles comment, toi ?

Comme lorsqu'on invite une fille à la maison (ou pire encore, un couple de beaux-parents), il convient de faire particulièrement attention à deux ou trois petits détails d'importance. Premièrement : le jeu. Tous les rôlistes s'accordent sur ce point, certains jeux se prêtent beaucoup mieux que d'autres à une présentation simple et compréhensible des mécanismes du jeu de rôles. Sans dire forcément du mal de *Rolemaster*, il est clair qu'un jeu complexe, tant au niveau du système de jeu que de l'univers lui-même, a nettement moins de chance de produire l'effet recherché... Parmi les jeux "accessibles", la maison vous conseille *L'Appel de Cthulhu* et *AD&D*, qui ont tous deux fait leurs preuves sur le plan de la facilité compréhension et de prise en main, ainsi que la majorité des jeux d'initiation proprement dits. L'essentiel est que le système de jeu soit simple, rapide à expliquer et basé sur des mécanismes répétitifs - c'est-à-dire, pas sur deux cents pages de règles optionnelles spéciales. Sur le plan de l'univers, il est évident qu'un monde déjà familier, car issu d'un roman, d'un film ou d'un "imaginaire" partagé par le débutant, sera également plus accessible qu'un monde post-apocalyptique torturé par le conflit de trois forces cosmiques incarnées dans des hybrides végétaux à visage humain. Le cadre d'un film, aux multiples références visuelles, semble parfait à tous points de vue. Les optiques de création du personnage sont également très importantes, car un jeu qui ne propose que des extrêmes a peu de chance de mettre un débutant à l'aise dans la peau de son aventurier d'un jour. Un guerrier, un détective privé ou un étudiant seront plus vraiment faciles à incarner qu'un vampire tourmenté par les souvenirs d'une vie antérieure...

Bons conseils

Quoi ? T'as invité Maurice ?

Une fois le problème du jeu résolu, il faut sérieusement réfléchir à la composition, puis à l'organisation de la table. En effet, si l'on peut imaginer une tablée entièrement composée de joueurs débutants, il est sûrement plus constructif d'inviter quelques joueurs confirmés qui, par leur expérience du jeu et leur facilité d'expression, contribueront à détendre l'atmosphère, à montrer l'exemple et à entretenir le dialogue avec le(s) nouveau(x) venu(s). Une fois de plus, le choix du meneur de jeu est capital, puisque c'est lui qui aura la - lourde - responsabilité de présenter au joueur débutant les mécanismes du jeu, les particularités du monde et les grandes phases du déroulement d'une partie. A ses côtés, la présence de joueurs confirmés, acceptant de jouer un rôle purement pédagogique, sera un plus indéniable au bon déroulement de la partie. Dès la création des personnages, l'un de ces vétérans pourra être désigné comme le "tuteur" du nouveau venu - et son personnage servira dans ce cas de compagnon à celui de l'invité. Si le courant passe bien, il est également possible de confier à ces joueurs le soin d'interpréter des personnages plus typés, plus représentatifs de l'univers choisi, de façon à offrir un panorama plus complet au débutant.

Petite précision en passant : le cadre de jeu est loin d'être un élément négligeable. Selon que le partie se déroule dans l'intimité douillette d'un appartement ou dans la salle commune enfumée d'un club, la satisfaction des invités risque de passer du "Ouais !" au "Mouais..." en un rien de temps ! De même, la durée d'une première partie ne devrait pas excéder quatre ou cinq heures, création de personnages comprise, car après une certaine durée de jeu, la plupart des joueurs débutants ont en effet tendance à "décrocher" - ce qui n'a généralement aucune influence positive sur le déroulement de la partie...

Hey, Maurice, tu touches pas à la sono !

Les présentations étant faites, il est grand temps de passer au plat de résistance : le scénario. Inutile de prévoir "l'intrigue de la mort", les joueurs débutants auront déjà suffisamment à faire avec leur personnage, leur feuille et leur sac de dés, pour devoir en plus tenter de comprendre quelle des dix-huit facettes du démon schizophrène s'est matérialisé dans le plan intermédiaire pour inspirer au fils de son ennemi juré l'envie de tuer la baron du coin. Le mot d'ordre est donc à la simplicité - mais pas forcément à la sobriété ! En effet, si le scénario doit impérativement être simple et compréhensible, le meneur de jeu a toute latitude pour jouer sur l'ambiance, le suspense, les rebondissements et le caractère de chacun de ses pnj (peu nombreux si possible, mais définis par des traits aisément repérables). Evitez les introductions trop vagues au profit d'un bon vieux contrat, d'un rendez-vous arrangé ou d'une scène d'ouverture animée, qui mettra tout le monde dans le bain. Au niveau de l'intrigue, une fausse piste peut être envisagée, histoire de laisser les joueurs débutants prendre des initiatives, mais la trame de base doit être suffisamment linéaire pour leur offrir des repères fixes et tangibles (dates, heures, sites et acteurs particuliers, etc.). Une bonne vieille enquête des familles, telle que la poursuite d'un meurtrier ou la récupération d'un objet, suffiront largement - à moins que vous ne préfériez reprendre le scénario d'un film ou d'un support imaginaire connu.

Une fois le scénario concocté, le meneur de jeu doit assumer son rôle le plus important : celui de présenter la chose, de faciliter le passage dans le monde imaginaire, visuel, et de veiller à ce que les nouveaux venus participent et prennent plaisir à la partie. A la façon d'un guide touristique, c'est à lui qu'il appartient de décrire les éléments du décor, de traduire ses descriptions et ses séquences techniques dans un langage abordable, de proposer des actions et de ne laisser aucun doute - involontaire - subsister dans l'esprit des débutants. Le point le plus délicat concerne l'explication des termes et des phases de jeu. En effet, alors qu'un "tente un JP contre PMM à -2" restera globalement obscur, un habile "lance un dé 20, pour voir si ton personnage résiste au sort" s'avérera nettement plus évocateur, surtout s'il est suivi d'une interprétation imagée de l'action. D'une manière générale, tous les termes techniques, ayant trait au système ou aux actions courantes, doivent rapidement être vulgarisées pour laisser le joueur se concentrer sur la gestion de son personnage. A terme, il n'y a rien de plus gratifiant que d'entendre un rôliste de quelques heures lancer des "j'ai raté mon jet d'SAN" ou des "il a combien en TACO ?" maladroits, mais encourageants.



Illustration extraite des Secrets de la 7ème Mer. © AEG

Allez, qu'est-ce que t'attends pour l'inviter à danser ?

Au final, l'image de la "boum" enfantine correspond assez bien aux parties d'initiation : l'impression de faire quelque chose de génial, le passage en revue des convives, l'angoissante timidité des premières heures, les apartés mémorables, les moments forts... Tous ces petits éléments contribuent à placer le joueur débutant dans une situation de découverte permanente et de divertissement insoupçonné - quoi, il est déjà 4 heures ? Par son récit, le meneur de jeu a la charge de dépayser le joueur débutant tout en l'impliquant progressivement dans la partie, en lui soumettant des actions, en encourageant ses initiatives et en mettant un soin tout particulier à récompenser sa progression. L'impression de "bien faire" est fondamentale, car elle efface tous les *a priori* du joueur ("tu crois que j'arriverai à bien jouer", "tu sais, je suis timide" et autres "j'ai jamais lu Tolkien, moi") et lui donne rapidement confiance en ses "capacités". Pour cela, le roleplay et la communication avec les autres joueurs sont indispensables. De même, à la fin de la partie, il est important de procéder à un debriefing rapide, mais sérieux, qui permettra à l'invité de comprendre, d'apprendre, et de garder de sa soirée un souvenir impérissable.

Julien Blondel

Le jeu de combat tactique médiéval-fantastique

TILSIT ÉDITIONS

WARS





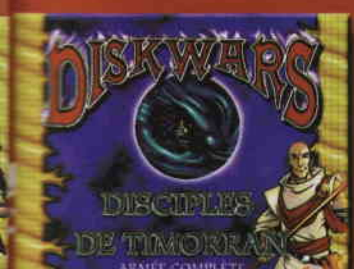
C'est dans la Bataille que naît le Héros

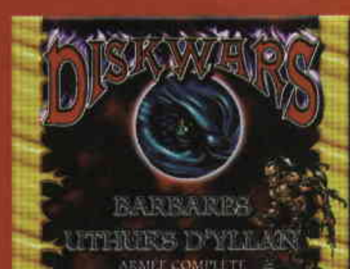




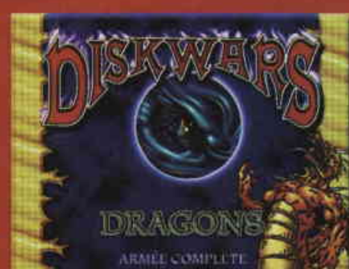








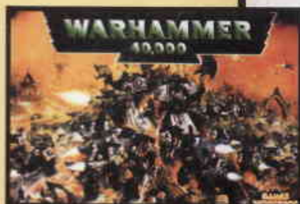




L'Aventure continue...

Quand le Père Noël hésite à vous apporter du plomb...

Les jeux de combat avec figurines sont aujourd'hui nombreux et variés, à tel point que le néophyte s'y noie et que le pro s'y égare. Backstab vous propose un petit tour d'horizon des produits qui tournent sur le marché. Il ne s'agit pas d'une comparaison visant à élire le meilleur de ces jeux (ils sont tous supers), mais seulement d'une présentation qui vous permettra de choisir ce qui correspond le mieux à vos goûts, à votre budget et au temps que vous aurez à consacrer à ce loisir envahissant.







Warhammer "Le Jeu des Batailles Fantastiques"

À tout seigneur, tout honneur, Warhammer Battle reste LA référence. Il est au jeu de combat avec figurines ce qu'AD&D est au JdR, Magic au JCC et McDo aux chaînes de fast-food. C'est le plus gros, le plus ancien, le plus complet. En un mot, c'est un jeu pléthorique, dont les règles baroques à l'origine sont devenues, au fil des éditions, une véritable machine - de guerre - efficace et meurtrière. Mais sa principale force reste son univers médiéval fantastique original. Ce jeu est si complet qu'il est difficile d'en faire ressortir toute la saveur en quelques lignes. Tous ceux qui connaissent le jeu de rôles y retrouveront son charme renaissance subtilement mélangé à la corruption chaotique et à la bravoure aveugle des nains. Douze factions se font face, proposant chacune des choix tactiques et magiques particulièrement étendus. Il est rare qu'une partie ressemble à la suivante, en particulier si les armées sont différentes. La gamme est superbe, très complète et en permanente augmentation. Depuis plus de quinze ans, ce jeu occupe le haut du pavé et tous les autres sont jugés par comparaison à celui-là. Tous les autres jeux Games Workshop se situent dans le même univers, à diverses époques, ce qui donne à l'ensemble une cohérence et une richesse inégalées. Au titre des critiques, on peut reprocher à ce jeu la part importante laissée au hasard et la puissance dévastatrice de la magie, qui fait souvent la différence sur la table. Mais tout général expérimenté connaît ses facteurs et les intègre dans sa stratégie pour remporter la victoire.

Les forces en présence : douze livres tout en couleur.

Mon Top 12

1 Les Hauts Elfes, une élite reposant sur les archers et les mages.
2 La Bretonnie, qui dispose des meilleures unités montées du jeu: les chevaliers.
3 Le Chaos, qui déferle pour répandre ses légions démoniaques et bestiales.
4 Les Comptes Vampires, qui mènent les affreux morts-vivants au carnage.
5 Les Orques et les Gobs, qui puisent leur puissance dans Gork et Mork.
6 Les Nains, résistants mais lents, défensifs et durs à cuir.
7 Les Skavens, des rats rapides et grouillants qui envahissent le jeu.
8 Les Mercenaires, qui viennent généralement combler les faiblesses d'une armée.
9 L'Empire, une armée humaine de masse, polyvalente et riche.
10 Les Elfes Sylvains, fragiles hors des bois, sont maîtres du harcèlement.
11 Les Elfes Noirs, qui allient la grâce des elfes à la puissance du chaos.
12 Les Hommes Lézards, solides, mais qui restent des reptiles.



Warhammer 40.000

Petit frère de "Battle", W40K, comme on l'appelle souvent, est la transposition "space opéra" du précédent. Le jeu a pour cadre le 40e millénaire d'une civilisation humaine qui a conquis dix mille planètes, mais doit faire face à de nombreuses agressions extraterrestres et à une guerre civile larvée, orchestrée en grande partie par les forces corruptrices du Chaos. En gros, on prend les mêmes qu'avant, mais on remplace les dragons par des tanks et les arbalètes par des fusils laser. Le résultat est saisissant, au-delà de toute espérance. W40K est d'ailleurs depuis

C'est aussi des codex tout en couleu (certains ne sont pas encore sortis).

Mon Top 12

1 La Garde Impériale, la plus puissante, elle gagne toujours à la fin.
2 Les Eldars, élégants même dans leur manière de répandre la mort.
3 Les Dark Angels, les plus sombres de tous les Space Marines.
4 Les Marines du Chaos, qui incarnent l'ennemi éternel, immortel, implacab
5 Les Tyranides, qui considèrent tous les autres comme de la bouffe.
6 Les Space Wolves, qui serviront l'Empereur jusqu'à la mort et même après.
7 Les Orks motorisés, les seuls à ne pas se prendre au sérieux.
8 Les Blood Angels, qui portent bien leur nom, car ils sont fous de sang.
9 Les Ultra Marines, serviteurs bornés, utiles à l'Imperium.
10 Les Súurs de Bataille, qui me font toujours de la peine en mourant.
11 Les Dark Eldars, rien que des rigolos, même les Orks les baffent.
12 Les Nécrons, qui manquent cruellement de relief et de profond



Mordheim

Jeu d'escarmouche dans l'univers de Warhammer, c'est le parfait cadeau de Noël pour votre petit frère. Vous pourrez lui piquer pour jouer avec votre père ou votre pépé. C'est beau, simple, rapide et violent. Pour un budget réduit (390F), si vous jouez souvent et peignez lentement. Voilà.

Vor The Maelström

Petit challenger dans la cour des grands, cet excellent jeu n'a que peu d'écho en France. Il permet de jouer avec n'importe quelle figurine, même en les mélangeant. Original et bien réalisé, il n'a rien à envier à W40K et offre vraiment une alternative intéressante. Si vous êtes un passionné du genre, un peu blasé par les classiques, vous savez ce qui vous reste à faire.

quelques temps le jeu qui réalise les meilleures ventes en France. Les règles sont une adaptation de Battle, qui privilégie les combat à distance par rapport au corps à corps et donne moins d'importance aux pouvoirs mentaux. Chaque armée a un design et un esprit qui lui sont propres. Le background et les règles sont encore une fois intimement liés pour donner au jeu une profondeur et un fun sans égal. La 3e édition, parue il y a près d'un an, est venue simplifier et fluidifier le jeu. Certains anciens joueurs ne lui pardonnent pas, car elle a supprimé beaucoup de fioritures et imposé un système de construction qui évite que les forces en présences ne soient trop "optimisées". Au final, la 2e et la 3e édition sont deux jeux différents auxquels on peut jouer avec le même matos. Tout le monde y gagne.

Demonworld "Le jeu de combat de figurines fantastiques"

Deuxième grand jeu de combat méd-fan, Demonworld a le bon goût de se démarquer profondément de Warhammer pour avoir une identité propre. La principale différence "physique" vient de l'échelle des figurines, qui font 15 millimètres, contre 25 pour les autres. Les figurines sont généralement plusieurs par socle et une unité peut parfois compter jusqu'à 50 pièces. Du point de vue des règles, ce jeu est plus proche du wargame. Il y a des hexagones sur le plateau de jeu, les probabilités de toucher varient en fonction des soutiens, les personnages et les objets magiques sont rares et peu puissants pour la plupart. Pourtant, il est loin de manquer de fun et les parties ne se résument pas à une succession de déplacements stressés avec une pince à épiler. Bien au contraire, Demonworld offre des possibilités de jeu variées et souvent bien plus fines dans les choix que tous les autres jeux du marché. En revanche, le côté background n'est pas aussi développé qu'on pourrait l'espérer, même si ce qui existe est vraiment fun. Ce jeu gagne vraiment à être testé car il procure un véritable plaisir ludique.

Toujours des livres d'armée, mais avec des cartes de recrutements en couleur.

Mon top 7 (difficile à faire)

1 Les Elfes, qui ont tout : bonnes unités rapides, puissants et beaux.
2 Les Orques, bon esprit, bonne ambiance et ils tapent forts.
3 Ishtak, assez variés pour plaire à beaucoup, leur magie est super.
4 Les Gobelins, les plus funs de tous, et en plus ils sont puissants.
5 Thain, qui apporte un coté barbare animal assez sympa.
6 Les Nains, patauds, leur équipement ne compense pas toujours.
7 L'Empire, plaisant, mais désavantagés par les règles. Un lifting arrive !

Confrontation

Jeu d'escarmouche en 25mm, Confrontation aborde le combat avec figurine d'un point de vue plus réduit. Ici, pas d'immenses armées avec des centaines de pièces, mais plutôt quelques modèles soigneusement choisis pour des affrontements courts et violents. À la différence de ses collègues, ses règles ne tiennent pas dans une grosse boîte, mais dans un petit livret qu'on trouve dans chaque blister. De plus chaque figurine est accompagnée d'une ou plusieurs cartes qui viennent détailler ses caractéristiques et proposent une manière de la peindre - jolie photo à l'appui. Le jeu se développe lentement, mais sûrement. Confrontation est un jeu riche qui a su évoluer en répondant aux attentes de son public. Les règles sont très simples et le combat repose beaucoup sur les résultats des dés. Mais le hasard n'est-il pas une composante essentielle de tels jeux ? L'univers est sympa, il a tendance à s'assombrir à mesure que sorte de nouvelles races, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Un jour ou l'autre (personne n'ose plus avancer de date), un jeu de combat à grande échelle est prévu dans cet univers et avec ces figurines. Il se nomme Ragnarok et devrait faire pas mal de bruit à sa sortie. Tous les espoirs sont permis car il aura bénéficié de deux ans de test au moins.

Timbre Poste

Ici, pas de livre, seulement des blisters

Mon Top 7

1 Les Morts Vivants, qui sont vraiment super "classe" dans ce jeu.
2 Les Wolfens, qui sortent du lot par leur originalité et leur puissance brute.
3 L'Empire du Griffon, qui trouve une transcendance dans le fanatisme religieux.
4 Les Nains, résistants comme toujours, mais aussi très puissants.
5 Les Gobs, encore plus faibles que dans les autres jeux, mais ils ont l'avantage de la masse.
6 Les Barbares, fougueux et agressifs, ils doivent encore s'imposer.
7 Le royaume du Lion, pas mal, mais sans réelle originalité pour l'instant.



Que choisir ?

Les critères	Confrontation	Demonworld	Warhammer	W40K
Prix des règles	n/a	399F	490F	490F
Prix d'un héros à pied	40	54 pour 6	70/90	70/90
Prix d'une gd pièce	125	70/110	200/300F	200/300F
Prix d'un livre d'armée	n/a	118F	150F	50/80F
Prix d'un régiment	50 pour 3	154 pour 40	130pour 20 plastique 300 pour 20 plomb	130pour 20 plastique 300 pour 20 plomb
Prix moyen d'une armée	400	900F	1700F	1300F
Poids de la boite	n/a	3kg	2.5kg	2.5kg
Nombre de figurines de la gamme	210	800	5000	5000
Durée moyenne d'une partie	1h	3h	3h	3h
Taille de l'air de jeu	1x1m	1.2x1.8m	1.2x2.4m	1.2x2.4m

L'actualité des jeux

Actualité chargée, jeux en pagaille... Pour vous aider à faire le tri, les rédacteurs de Backstab vous livrent leur coups de cœur du moment. Ce mois-ci, la distinction suprême est accordée à :

Delta Green Countdown et Homeworld

SOMMAIRE

Know your ennemy...

MICKAEL CROITORIU

Lancer du dictionnaire, saut de haies, dérapages au frein à main, copies de sauvegardes, rechargement de portables... Il sait tout faire ! Véritable athlète du quotidien, notre corécteure-relecteur-tradukteur-débugeure est le cauchemar vivant des fôtes d'ortaugraphe et des grasses matinées bien méritées. Non content de tirer ses petits camarade du lit, il les force même à jouer avec lui à L5R, Cyberpunk ou Warhammer Quest, à manger de la crème fraîche ou à regarder des films ringards sur son DVD tout neuf.

La phrase du mois : " Salut, c'est Mickael ! "

JULIEN BLONDEL

Récemment arrivé des régions, Julien est un petit gars qui n'en veut et qui a choisi de monter à la capitale avec pour seuls bagages les vêtements qu'il avait sur lui – et qu'il porte d'ailleurs encore. Assez machiavélique pour devenir rédacteur en chef de Backstab en moins de temps qu'il n'en faut pour virer Croc de sa place, il s'adonne dans ses moments perdus à Cyberpunk, In Nomine Satanis/Magna Veritas et Planescape, tout écoutant de la musique de jeune qui fait du bruit et de la lumière.

La phrase du mois : " Dis-moi Croc, il te plaît vraiment ce boulot ? "

PHILIPPE TESSIER

Traducteur forcené, auteur de nombreux romans, grand défenseur de Runequest, père de famille irréprochable, concepteur de règles révolutionnaires... En apparence, le respectable créateur de Polaris a tout d'un respectable créateur de jeux – mais c'est faux ! Ce qu'il aime par-dessus tout, ce sont les pièges mortels des donjons souterrains, l'ambiance enfumée des pubs, les tortures secrètes de tribus indiennes et les nains de jardin exhibitionnistes, qu'il collectionne dans sa cuisine. Pire encore : il lui arrive même de perdre la mémoire...

La phrase du mois : " J'suis sûr qu'y a un truc que j'dis souvent... "

PIT BULL ET TIMBRE POSTE

Rôlistes, charmeurs de serpent, étudiants, rédacteurs en chefs, tombeurs, conseillers financiers, dresseurs de Pokémons, auteurs de suppléments, amateurs de disco, Pit Bull et Timbre Poste sont au jeu ce que Groucho sont à Marx, Hélène aux Garçons ou Abgrad à Mireille Dumas. Incorrigibles, incontrôlables, ils jouent ensemble à Magic, à Vampire, à Warhammer, à la marelle, au docteur et aux petits soldats de plomb.

La phrase du mois : " Hum...on sort ? "

BEN

Moufle jaune de boxe française, grand amateur de Maléfices, de Runequest et de carbonnades à la bière, notre correspondant local du plat pays qui est le sien n'aime ni le téléphone, ni le courrier, ni le nouveau rédacteur en chef de Backstab. Guitar Heroe du Might et du Magic, il a renié le jeu de rôles pour passer ses nuits à fouetter son ordinateur de grands coups de quenelles tièdes. Pourquoi est-il aussi méchant ? On se l'demande...

La phrase du mois : " Si ça peut saigner, ça peut mourir. "

GEOFFREY

Grand maître de la Friend Zone et président du club des éternels déçus de la vie, notre samouraï de la restauration parisienne digère ses kilos de spaghettis crues en jouant à L5R, Kult, Cyberpunk ou 7th Sea. Quand il ne traverse pas la France pour boire des coups avec ses amis imaginaires, Geoffrey arpente les salles de cinémas pour fracasser les portables qui sonnent et...leurs propriétaires.

La phrase du mois : " Putain, t'es lourd, là. "

CROC

Nouveau venu dans l'équipe de Backstab, Croc est encore largement méconnu du grand public. Il n'a peut-être pas signé suffisamment de jeux, d'articles, de règles, de suppléments et de scénarios pour s'être forgé une solide réputation dans le milieu, mais il est clair que son caractère avenant et ses goûts musicaux irréprochables lui attireront rapidement les faveurs unanimes des rôlistes. Si l'on précise qu'il est amateur de L5R, d'INS/MV, de Space Hulk, d'Everquest, de figurines, de paella et de fourchettes à deux mains...

La phrase du mois : " Non, j'suis pas d'accord. "

LEONIDAS VESPERINI

Inénarrable auteur de Thoan, incontournable traducteur de Shadowrun, incorrigible fan de Star Trek Voyager, notre spécialiste du Home Cinéma est aussi connu pour son entrain, sa joie de vivre et ses interminables messages téléphoniques. Passionné par le jeu, il adore la science-fiction, les figurines, les jolis paysages de la Corse, Dark Earth, le téléphone, Shadowrun, le téléphone et Runequest – sans oublier le téléphone. Point faible : il déteste être pris de court au téléphone.

La phrase du mois : " Oui, tu me prends de court, là... "

THOMAS FERON

Mélange de bûcheron scandinave et de garde du corps corporatiste, notre spécialiste des globules rouges et des écharpes en laine est un inconditionnel de Cyberpunk et de Forgotten Realms. Amateur de jeux micros et de fromages de pays, il aime les plans qui se déroulent sans accroc et ne tolère ni les bananes, ni les fautes de goût.

La phrase du mois : " Euh...c'est à moi qu'tu parles, là ? "

OLIVIER COLIN

Grand, calme, végétarien, propre, bien élevé, notre attaché culturel est aussi grand amateur de free party techno qui finissent tard dans la nuit...euh, dans la matinée...euh, dans l'après-midi. Et lorsqu'il n'a toujours pas envie de dormir, il se repose en jouant à JRTM, 7th Sea, Berlin XVIII ou Maléfices. Son péché mignon : les blondes...euh, les brunes. Ses cibles prioritaires : l'intolérance...euh, la viande crue...euh, les chasseurs.

La phrase du mois : "T'as raté, c'était vraiment une pure soirée !"

PIERRE ALEXANDRE VIGOR

Véritable pile électrique, notre spécialiste du moyen âge (sans majuscule) est toujours branché sur le 220. Lorsque ses petits camarades parviennent à l'asseoir de force autour d'une table de jeu, il se fait un plaisir de mettre l'ambiance et d'animer les discussions à grands renforts de Shadowrun, de James Bond, de Nightprowler, de Polaris, de chocolat et de fêtes médiévales. Ce qu'il déteste ? Le manque d'initiative !

La phrase du mois : " C'est d'enfer ! "

PATRICK RENAUT

Il se dit étudiant en lettres, féru de cryptographie et de signes cabalistiques, joueur invétéré de Heavy Metal, d'INS et de Castle Falkenstein, amateur de littérature et de voyages en train... Mais personne n'est dupe ! Sous sa couverture de " spécialiste des jeux underground ", l'agent 7.7 travaille en secret pour le FBI, la CIA et diverses organisations clandestines. On le soupçonnerait presque de glisser des messages subliminaux dans ses scénarios...

La phrase du mois : " Aucun commentaire. "

BENOIT ATTINOST

Derrière sa chemise anonyme, sa cravate stricte et son sourire avenant de parfait conseiller financier, la Hyène de Backstab rumine ses idées noires, ses envies de meurtre et ses blagues de carionneur. Auteur de romans, de scénarios et de suppléments en pagaille, notre médecin légiste du jeu de rôles est un inconditionnel de Mage, de Deadlands, de Guildes, de l'Appel de Cthulhu, de l'Ecosse et...des " gothic babes of the week ". Allez savoir pourquoi, il déteste les petits pois.

La phrase du mois : " Oui, c'est vrai, je joue à la Barbie... mais grandeur nature. "





Delta Green



COUNTDOWN

Supplément en anglais pour l'Appel de Cthulhu
Édité par Pagan Publishing
299 F

C'est dans les vieux pots...

Décidément, la mode est au mastodonte : après *Beyond the Mountains of Madness*, voici *Countdown*, premier supplément pour *Delta Green* qui fait lui aussi ses 400 pages bien tassées. À l'heure où de nouveaux jeux ambitieux voient le jour (*L5R*, *7S* et d'autres...), le Grand Ancien des jeux de rôles prouve qu'il faut encore compter avec lui - et qu'il est à la hauteur ! *Countdown* est si dense et si vaste qu'il peut faire peur et passer pour un fourre-tout maladroit. Mais c'est son propos qui en réalité demande une telle profusion d'informations : ce supplément enrichit *Delta Green* d'une flopée de factions de second rang, mais il a surtout pour dessein de "mondialiser" l'univers décrit jusqu'alors. Le pari est tenu et le résultat est exemplaire. On nous offre ici un "gros" bijou dans la continuité (y compris graphique) de *Delta Green*, mais plus adulte dans son ambition comme dans son propos. Après cela, *X-Files* vous fera doucement rigoler...

Exit light

Voyons ce qu'il y a au sommaire : onze nouvelles factions, des règles de pouvoirs psis, quatre rapports "prêts-à-photocopier" d'un bio-généticien de la cellule A (dans la lignée des aides de jeu habituelles) et une centaine de pages hallucinantes de précision sur les différents services secrets du monde. Ce matériel suffirait à lui seul à justifier l'achat du monstre, mais les auteurs ont eu l'audace d'ajouter deux scénarios indépendants et une mini-campagne. C'est clair : chez Pagan on a la rage ! Il est difficile de décrire le plus gros du supplément, les différentes factions, sans déflorer le sujet et sans donner trop d'informations aux joueurs qui laissent traîner leurs yeux. Essayons tout de même.
Les factions les plus importantes concernent l'Europe, et plus particulièrement l'Angleterre : on découvre que l'île est habitée par quelque chose depuis le XVII[e] siècle et que certains membres des services secrets s'en sont aperçus. Ils ont constitué une cellule spéciale pour résister. Trois factions interagissent en Grande-Bretagne et constituent, à mon avis, le meilleur de *Countdown*. Mais la Russie n'est pas en reste : les révélations tant attendues sur le GRU soviétique sont inquiétantes. Ancrée dans un historique très complexe, la description de ce groupement au parfum passéiste (style "anciens espions de la guerre froide") donne à réfléchir. La Russie, complètement larguée en matière de recherches sur les O.V.N.I., serait peut-être le point de départ d'une troisième conspiration extraterrestre. Un groupe de cultistes russes, lui aussi en déclin et aux coutumes bien *gore*, vient ajouter du piment à cette nouvelle aire de jeu où la mafia se taille la part belle. Mais pour revenir sur le sol américain, les meneurs découvriront aussi deux entreprises aux styles bien différents.



L'une, fort discrète, n'est pas sans lien avec un groupe de protagonistes et abrite, dans ses locaux, de nombreux tests secrets. Cette dernière section est informative mais peu utilisable. L'autre entreprise varie les plaisirs entre exotisme, *east magick*, drogue et technologie. Il s'agit d'une société d'import-export couverte autrefois par la C.I.A. pour ses opérations et qui, depuis, a pris son autonomie pour faire de la contrebande d'autres choses... Une idée originale et très bien traitée. Les dernières factions sont moins secrètes. *Phenomen X* est une ex-chaîne câblée de tabloïd qui a un jour filmé un événement réellement surnaturel (voir *Convergence* dans *Delta Green*), et qui en cherche de nouveaux... *D-Stacks* vous permettra de visiter la réserve d'objets (et d'artefacts) historiquement "inclassables" du Muséum d'Histoire Naturelle de New York. Et pour conclure, en marge du trip conspirationniste, histoire de changer d'ambiance, on s'étonne de ce qu'abriteny les sous-sols de Manhattan en découvrant une nouvelle bande de malades qu'on n'aimerait pas croiser en sortant ses poubelles. Enfin, Tynes revisite une entité du mythe pour en proposer une manifestation plus conceptuelle, soutenue par *Night Floors*, un excellent scénario de Detwiller.
Reste justement les scénarios qui méritent eux aussi quelques mots. *A Victim of the Art*, s'il développe une intrigue plutôt courue, bénéficie d'un bon traitement et s'impose comme enquête de routine, pour faire une pause dans une campagne. *Dead Letter*, la mini-campagne, jouit elle aussi d'un thème classique. Elle ouvre directement dans le surnaturel et met les joueurs face à de vieux ennemis, alternant enquêtes minutieuses et scènes choc. On peut regretter qu'elle se déroule aux États-Unis et n'utilise pas les données du supplément. Ce n'est pas si grave : les meneurs pourront ainsi aller, à leur guise, hors des sentiers battus.

Enter Night

Vous l'avez compris *Countdown* est un excellent supplément, un travail exemplaire. Si vous jouez à *Delta Green*, il vous donnera sans nul doute envie de développer une campagne en Europe, avec des agents du MI-5 ou du MI-6 en guise de PJ. Décidément, les dernières parutions pour *L'Appel de Cthulhu*, si elles ne se ressemblent pas, se suivent et sont toutes époustouflantes. Au risque de paraître vindicatif : achetez *Countdown* les yeux fermés !

Patrick "7.7" Renault



Score 9/10



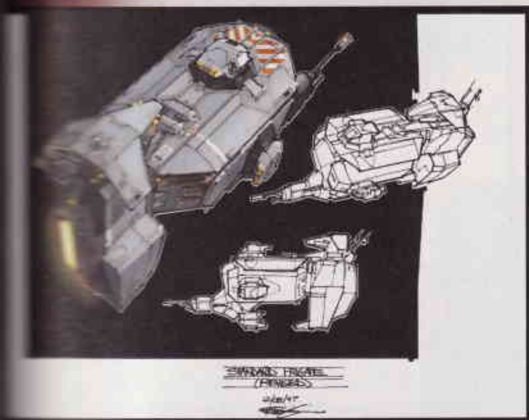
Poignard d'or

Homeworld



Jeu vidéo en français
Édité par Sierra
349 F

Depuis quelques temps déjà, le genre "stratégie temps réel" ne semblait pas vouloir se renouveler. Mis à part quelques rares exceptions, la plupart des éditeurs se contentait de pondre des clones à la filiation trop évidente. On peut même dire sans risque qu'à force de croisements douteux, on frisait les malformations... Mais, la jeune équipe de Relic , rompant avec les liens consanguins de ses prédécesseurs, a réalisé, avec Homeworld, un jeu sans nul doute précurseur d'un nouveau genre.



Il était une fois, dans une galaxie très lointaine...

Basé sur un background de science-fiction aux faux airs de Galactica , ce jeu prend toute sa saveur lorsque l'on sait qu'il s'agit d'un jeu de stratégie spatiale et qu'il va falloir traverser tout un bras de la galaxie pour arriver au fameux "homeworld"...

Premier contact

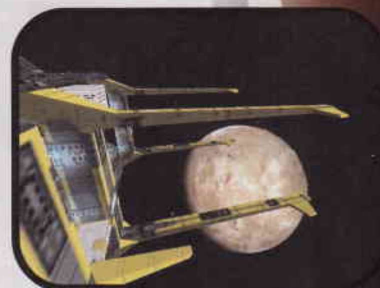
Réalisé en "vraie" 3D, Homeworld met réellement à profit le cadre spatial. Pourtant, chaque scénario dispose de son propre décor, splendide. Le jeu étant en plein écran, seuls les menus pop-ups et la barre de commandes, escamotables, viennent parfois perturber la vue. Le revers de la médaille, c'est que le jeu nécessite un réel apprentissage avant de pouvoir commencer à jouer. Rassurez-vous, ce n'est pas bien sorcier, d'autant que le tutorial est un modèle du genre. Vous y apprendrez rapidement à manipuler la caméra, sélectionner vos vaisseaux, lancer des recherches, construire de nouvelles unités et lancer des attaques. Mais ce qui vous aidera le plus, c'est l'excellente réalisation dont a bénéficié ce jeu. Effets et animations sont très réussis et permettent de parfaitement identifier la nature d'un événement. Des halos de réacteurs à la supernova aveuglante, en passant par les échappées de gaz des vaisseaux endommagés: tout y est ! Là-dessus vient s'ajouter un affichage tactique et une carte stratégique très réussis, permettant une meilleure compréhension des mouvements et des positions des vaisseaux. Le son, en traduction intégrale s'il vous plait, a bénéficié de la même attention.

Dans l'espace, nul ne vous entendra crier...

Chaque groupe de vaisseaux pouvant se voir assigner un numéro, vos pilotes pourront utiliser leur "matricule sonore" pour se manifester. La moindre opération est ainsi très vite identifiée. Cette qualité sonore reflète assez bien la richesse des commandes du jeu. Création d'escadrilles, formations préenregistrées ou personnalisées, comportement variable (défensif, neutre, offensif, escorte...), un vaste choix vous est offert pour organiser vos attaques. Car Homeword se distingue encore plus des C&C like habituels par la répartition de ses phases de gestion et de combat. La récolte des ressources ne demandant que très peu d'attention, le jeu privilégie énormément le combat. Les manœuvres y sont très importantes, d'autant que les unités les plus lourdes sont très lentes à manœuvrer - et donc vulnérables aux chasseurs, très mobiles. Les unités sont équilibrées, et c'est là un des principaux intérêts de Homeworld. Chasseurs, corvettes, frégates, destroyers, collecteurs... Les vaisseaux sont variés et le choix du matériel additionnel est riche de possibilités : générateurs de camouflage, champs de force anti-chasseurs, vaisseaux d'assistance ou de récupération, etc. Pourtant, aucune unité n'est "ultime", ce qui rend vos choix décisifs, surtout en situation d'infériorité numérique. De plus, les ressources étant limitées, la récupération de vaisseaux ennemis et la préservation de vos propres unités deviennent de vraies obligations.

Le meilleurs des mondes

La campagne est à la hauteur du reste : passionnante et originale. La difficulté en est graduelle, mais peut s'accroître dramatiquement si vous finissez un scénario "à bout de souffle". En effet, les ressources sont rares, vous conservez l'intégrité de votre pitoyable armada pour chaque étape et, parfois, les combats commencent dès le début du scénario ! De plus, les concepteurs ont scénarisé les cartes avec brio. Pour parfaire le tableau, le mode multijoueurs est une véritable réussite: jusqu'à huit joueurs ou IAs, alliances et transferts de ressources autorisés, choix de la quantité de ressources, nombreuses options de jeux et objectifs variés - les combinaisons sont très nombreuses et garantissent une longue durée de vie à chaque carte.



Alors, zéro défaut ? Non, mais il s'en faut de peu. Les seuls réserves viennent surtout de la faible durée de la campagne, du manque de cartes en multijoueurs (mais un éditeur est fourni) et du manque de différences entre les deux peuples jouables. Cependant, les innovations et la qualité de ce soft sont telles que je ne saurais trop vous conseiller de vous jeter dessus, ne serait-ce que pour soutenir une équipe aussi investie - il suffit de lire les crédits pour s'en rendre compte !
En tous cas, moi, mon choix est fait...

Thierry Masson



Score 9/10





Prophecy

Jeu de rôles en français
Édité par Halloween Concept
249 F



Dans l'infini naquit Le Dragon. Se couchant sur son œuf, il forma le Monde. Pour le peupler, il créa ses Fils et Filles qui façonnèrent son dos à leur gré. Les Grands Dragons créèrent alors paysages, races animales fantastiques et énergies en rapport avec l'élément qu'ils s'étaient choisis. Et un jour, leur Père endormi et le Monde devenu foisonnant de vie, ils créèrent ce qui devait devenir l'homme : une créature pensante et volontaire, ayant soif de connaissance et de défis. L'un des Grands le prit sous son aile et l'aida à survivre. Les hommes durent se tailler une place dans un Monde hostile. Et ils y arrivèrent,, attirant l'attention des autres Grands qui donnèrent aux hommes les moyens de prospérer. Ils choisirent de patronner des Castes de la société, larges éventails de professions, et leur apprirent certains Secrets.

Et l'Homme se multiplia et rendit hommage aux Dragons. Les hommes les honoraient tant que des descendants des Grands comprirent un jour que l'Homme et le Dragon pouvaient se Lier et apprendre l'un de l'autre. Les hommes ayant le Lien devinrent les Élus et partagèrent les pouvoirs des Dragons. Certains hommes refusèrent la prédominance draconique et cherchèrent dans la Science et la Mécanique le moyen de vivre sans magie et sans dépendre des Grands : ils créèrent une Religion monothéiste et se proclamèrent Humanistes, apprenant les bases de la technologie. Les Grands refusèrent ces découvertes et les déclarèrent hérétiques. La secte fut décimée et seuls les exilés survécurent... Depuis, ils sont impitoyablement pourchassés.

L'Histoire continua, les Grands s'affrontèrent parfois, et parfois ils vécurent dans la paix. Aujourd'hui, le monde compte bien des Élus, qui s'assemblent en d'étranges alliances sous l'égide d'Étoiles. Entre ces groupes mystérieux, les rumeurs d'Humanistes devenus forts, les Grands qui cachent leurs secrets et les menaces d'Élus pervertis, le Royaume de Kor vous propose des heures glorieuses...

Prophecy peut se définir comme un jeu "médiéval-barbare". Dans

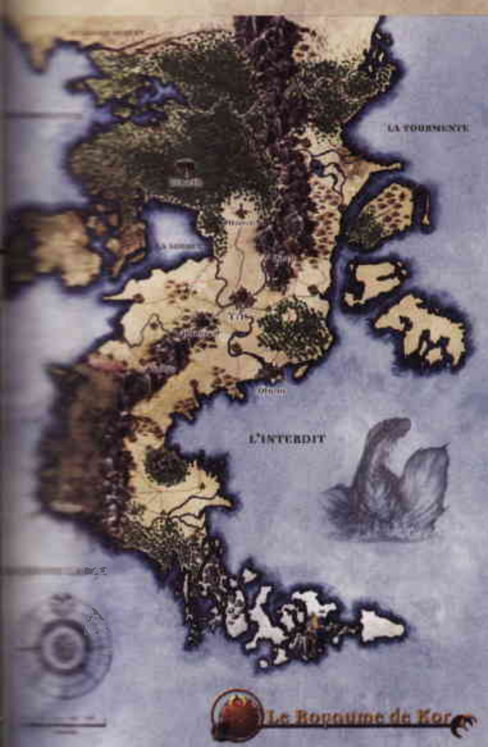
L'avis de : Thomas FERON

Eh ben dites donc, tout cela se présente bien. Après une paire de tests, tout devient clair. Il y a vraiment des côtés à ne pas rater. Le fait de tisser une relation avec une créature comme un Dragon, avec ce que ça comporte de réactions et de discussions, est déjà un atout majeur. Tout est possible et le jeu ne se résume pas qu'à ça. J'adore le système des Tendances, qui permettent au joueur d'influer sur la mentalité de son perso, en jouant sur l'opposition avantage immédiat /fidélité à ses idéaux. Le système est très simple à la base ce qui le rend abordable par les débutants. Mais attention ! si vous utilisez toutes les règles optionnelles, vous tombez alors sur un système hyper détaillé. De ce point de vue, il est bien pour tous, chacun faisant son marché dans les règles et zou ! De même, il offre une richesse de niveaux de jeu assez phénoménale. Vous gérez un perso face à sa Caste, son Lien, ses Tendances et ses convictions et vis-à-vis de son groupe de compagnons. Si vous voulez tout jouer en même temps, vous obtenez un résultat super riche. Certains axeront d'ailleurs plus sur un point ou un autre, car ce cumul est réservé aux plus fous.
Pour ce qui est de l'équilibre, *Prophecy* propose huit dragons plutôt accueillants et un sévèrement malfaisant (Kalimshaar, Dragon de la Fatalité et de l'Ombre), avec au milieu une faction rebelle qui perturbe tout le monde. Tout cela est loin d'être manichéen, car il n'y a pas vraiment de gentils ou de méchants. Tous ont des côtés attrayants plus ou moins visibles, et des travers assez rebutants. La richesse d'intrigue qui découle de ces factions morcelées est un sacré moteur de campagne.
Dans les côtés pénibles, les (trop) nombreux coups spéciaux en combat, qui à moins d'être parfaitement connus de tous seront un frein terrible. La magie est dotée de multiples méthodes d'usage, mais le choix de sorts pour chaque reste mince. Comme on ne peut pas (encore) en créer, il va falloir que le Maître bricole un peu ou attende la Matrice de Sorts, pour disposer de sortilèges équilibrés.

D'un point analytique, *Prophecy* m'apparaît comme un jeu qui rassemble plusieurs éléments qui sont apparus dans d'autres jeux, mais qui n'étaient pas traités spécifiquement. J'en entends déjà qui marmonnent au fond, alors on va trancher dans le vif. *Prophecy* peut sembler être un *melting pot* d'éléments qui "pompe" d'autres jeux. Vous me citerez peut-être *Scales* ou *Earthdawn*. Oubliez tout de suite car ce n'est pas parce qu'il y a de puissants Dragons ou des contrées hostiles qu'ils en sont inspirés. Ce sont des éléments du médiéval fantastique, ici traités de façon nouvelle. C'est comme de dire que *Vampires* ressemble à *Chill* parce qu'il y a des vampires dedans. Tant qu'à citer des noms, parlons vite fait de la "Ballade de Pern", d'A.McCaffrey, une vraie référence dans la relation homme/dragon. *Prophecy* n'est pas une adaptation de la "Ballade", loin de là. À la rigueur, vous pouvez la lire pour aborder le Lien, mais le monde n'a rien à voir et le Lien de *Prophécy* est beaucoup plus graduel et varié que l'Empreinte.

En tous cas foncez dedans, c'est vraiment un jeu à part.

Score 8/10



l'ambiance, il est plus proche de "Conan" et de *Bloodlust* que de d'*AD&D*. Le monde est violent et fait clairement comprendre aux hommes qu'ils sont les derniers arrivés. S'ils veulent une place, ils n'ont qu'à se la tailler ! Les dragons sont fabuleusement puissants et sont les maîtres, qu'on se le dise. Neuf Grands Dragons laissent un choix important. Les éléments représentés (Air, Pierre, Feu, Eau, Magie, Métal, Homme, Nature et Fatalité) permettent de vivre en harmonie avec les dragons et de trouver son style. De plus, les Humanistes peuvent aussi être intéressants, ce qui laisse le choix. *Prophecy* propose d'incarner un Élu, pas un laquais. Ces hommes sont Liés avec un dragon, libres de penser et conversent avec lui par une forme d'empathie.

Le système fonctionne avec le triptyque Attribut+Compétence +1D10 contre difficulté (5 à 40). Chaque marge de 5 est un Niveau de Réussite (NR), ce qui permet d'apprécier une réussite. Ces NR sont réclamés pour des actions complexes ou simultanées. Un PJ est défini par huit caractéristiques sur dix (quatre mentales/quatre physiques), qui permettent de calculer quatre attributs : physique, mental, social et manuel. Les compétences sont sur 10 et dépendent des attributs. On utilise un Physique+Armes tranchantes pour frapper et un Manuel+Armes tranchantes pour réparer. On fait varier ses jets avec de la Chance et de la Maîtrise, des pools de points renouvelables que l'on dépense après ou avant le jet. Les critiques et les maladresses dépendent d'un 10 ou d'un 1 et sont gérées par le score de compétence.

Des Tendances (Dragon/Homme/Fatalité) sont notées sur 10 et permettent de lancer trois dés pour un jet. On doit normalement garder le dé de sa Tendance dominante, mais on peut en choisir un autre, meilleur, qui fait varier les tendances au détriment l'une de l'autre.

Les personnages appartiennent à une Caste et un rang sur 5 représente leur place dans la hiérarchie. Les Élus ont en plus un Lien avec un Dragon, noté sur 5 où chaque niveau confère un pouvoir en fonction du type de dragon. Un système de groupe lié aux Étoiles permet enfin de gérer l'entente du groupe, avec un système de points et de choix en commun.



Patrick "7.7" Renault

L'avis de : Patrick RENAULT

Pour commencer, moi je n'ai jamais lu les incontournables, genre *Dragonlance*, *Pern* et autres. Mis à part *Scales*, (qui n'a rien à voir) je n'ai jamais été franchement attiré par les univers mêlant humains et grands reptiles ailés. D'ailleurs les dragons, c'est comme les elfes, je ne vois pas ce que tout le monde leur trouve. Non pas qu'ils me déplaisent, mais de là à en faire des méga-stars du med-fan... Tout ça pour dire qu'à mes yeux la cause de *Prophecy* n'était pas gagnée d'avance. Non pas que j'aborde la chose avec des *a priori* (faut pas abuser...) mais disons que j'entrais dans un terrain inconnu qui relève du classique pour la plupart des rolistes. Et bien, au final, je ressors plutôt content de cette expérience. Soit, l'univers de *Prophecy* part d'une idée qui, à première vue, peut sembler classique. Et pourtant, le monde de *Prophecy* tel qu'il est décrit trouve une identité qui lui est propre, où les liens entre humains et dragons sont gérés d'une manière attrayante et pertinente. La diversité des personnages possible est impressionnante et l'univers est truffé de mystères intriguants. Avant tout, ce qui m'a semblé le plus agréable c'est de découvrir un univers réellement dynamique, dont les relations entre dragons et humains se sont articulées sur l'histoire et dont le futur reste à construire... ou bien est en train de se construire ! Mais on reste cependant sur sa faim, car trop d'éléments sont en germe et ne seront visiblement précisés qu'ultérieurement. Le jeu aurait sans doute gagné aussi à entrer parfois dans le détail, pour souligner des points précis ou marginaux... Tout cela, pour l'instant, manque de relief et de matériaux purement pratiques (totalement ancrés dans la vie quotidienne). Le suivi du jeu nous dira si ces oublis doivent être comblés ou s'ils sont laissés à l'appréciation de chaque meneur (ce qui ne serait, en fait, pas un mauvais choix). Au risque de répéter ce qu'a dit mon comparse, je dois bien avouer que le système du jeu est ce qui m'a le plus impressionné. L'utilisation des Tendances est vraiment intéressante et intègre totalement les règles à l'univers du jeu. La mécanique ludique et le background ne font alors plus qu'un, ce qui personnellement me plaît beaucoup. C'est un élément qui, à mon sens, a trop rarement été exploité (à part peut-être dans *Légendes des Contrées Oubliées*, avec les Points de Destin...) et qui prend ici toute son ampleur. J'ai aussi noté un détail qui m'a franchement enthousiasmé : le soucis apporté à l'âge des héros lors de la création de personnage. Ce choix de départ conditionne une bonne partie de la création et permet de construire des individus cohérents et différents. Cela donne envie de varier les plaisirs et de jouer (par exemple) un jeune enfant sans avoir l'impression qu'il s'agit uniquement d'un héros comme les autres, mais en miniature. Au final, *Prophecy* m'a bien plus, même si je trouve que son univers demande à être plus développé. Le système de jeu est, quant à lui, un petit bijoux.

Score
8/10





Agone

Jeu de rôles en français
Édité par Multisim
270 F



INSPIRÉ PAR LES MUSES

Sortir un nouveau jeu de rôles médiéval-fantastique est une véritable gageure. Dire que la place est déjà prise est un euphémisme. Il suffit de demander leur avis à des rôlistes et chacun se plaira à vous parler de son jeu fétiche, qu'il s'agisse de *Runequest*, *AD&D*, *Earthdawn*... L'arrivée d'un petit nouveau dans la basse-cour ne peut donc qu'éveiller la curiosité. Et il faut croire que les muses, si présentes dans la mythologie de ce jeu, ont parfaitement su inspirer les auteurs d'*Agone*. Directement issu de l'univers inquiétant et malsain développé par Mathieu Gaborit (l'un des auteurs du jeu) dans ses romans sortis aux éditions Mnémos, *Agone* vous invite à découvrir un monde propice à l'aventure et à la rêverie.

AU COMMENCEMENT ÉTAIT LE VERBE

Avant même de plonger au cœur de ce jeu, le lecteur est immédiatement saisi par la qualité du texte qu'il a sous les yeux. À la manière de *Tribe 8* ou de *Jorune*, le souci apporté à la rédaction de ce jeu est une première invitation à découvrir un nouvel univers.

L'Harmonde fut conçu par quatre Muses, créatures éternelles et créatrices nées du néant. Ensemble, elles œuvrèrent afin de permettre à la matière puis à la vie d'apparaître. En quête de perfection, elles finirent par provoquer la naissance d'un être divin et éternel. Cette créature, le Masque, était possédée par le désir de contrôler et de manipuler l'œuvre des Muses.

S'ensuivit la création de nombreuses autres créatures divines telles que Diurne et Noxe (le jour et la nuit), les dames des quatre saisons ou encore Janus (l'arbitre, l'ennemi juré du Masque).

Les manigances du Masque provoquèrent rapidement de violents conflits, les premiers à dévaster l'Harmonde. Afin de terrasser le Masque, et pour permettre à leurs créations (et notamment aux hommes) d'échapper à son emprise, les Muses finirent par se sacrifier afin de créer la Flamboyance. En un instant, le monde et ses habitants subirent l'influence inspiratrice des flammes. Une spiritualité nouvelle et bénéfique étendit son emprise sur le monde : le Centresprit. Vaincu, le Masque fut contraint à l'exil. La Flamboyance marque une période faste de la création humaine. Ce fut une époque de héros et de constructions magistrales, une époque de paix et de découvertes fabuleuses aujourd'hui oubliées... Car dans l'ombre l'ennemi, le manipulateur attendait de pouvoir enfin prendre sa revanche.

Parvenant à séduire l'une des dames des quatre saisons, la dame de l'automne, il put briser le lien existant entre les hommes et le Centresprit. Dès lors, au cœur de l'Harmonde plongé dans une éternelle clarté crépusculaire, les hommes finirent par, peu à peu, perdre leurs flammes. Le Masque put enfin aisément recommencer à jouer avec ses marionnettes.

Mais au fond des ténèbres une lueur est apparue : certains êtres sont à nouveau touchés par les flammes, ils sont le dernier espoir de retrouver un jour la Flamboyance et d'échapper à la nuit éternelle.

UN MONDE DÉTAILLÉ

Mais cette mythologie ne fait pas tout le jeu et la description des Royaumes Crépusculaires, dans lesquels les personnages seront amenés à évoluer, n'a pas été oubliée. Ainsi nous sont donc décrites les principales organisations politiques qui se partagent l'Harmonde. La description de chaque royaume nous informe sur l'histoire et la géographie des lieux, les us et coutumes des habitants, les mouvements d'influence, les places occultes... Ces descriptions sont largement assez exhaustives pour permettre à tout bon meneur d'y puiser quantité d'informations sans avoir à attendre impatiemment la sortie d'un supplément consacré aux différents royaumes.

Les amateurs de détails seront ensuite ravis de pouvoir découvrir des descriptions tout aussi détaillées des différentes races de saisonins, des créatures mythiques liées aux quatre saisons (telles que ogres, méduses, lutins...). Ici aussi le souci du détail prévaut. Chaque race est décrite tout d'abord physiquement ; suit un exposé détaillé de la psychologie du saisonin, une description de ses pouvoirs et de ses désavantages. Outre ces détails quelque peu techniques, les coutumes et l'implantation de chaque espèce dans le monde sont aussi précisées.

APRÈS LA LITTERATURE, LES MATHEMATIQUES

Vous aurez donc l'occasion d'incarner un individu inspiré (doté d'une flamme) qui ira intégrer la compagnie formée par d'autres inspirés (les PJ). Un classique système de répartition de points, allié à un système avantage / désavantage, vous permettra de créer un personnage complet et souvent doté des prémices d'une histoire personnelle sympathique.

La technique de jeu est des plus simples : il suffit d'additionner le résultat d'un d10 (ouvert ou fermé, selon les cas) à une compétence et une carac-





téristique et de comparer à un niveau de difficulté. De nombreuses petites finesses viennent l'agrémenter (j'ai particulièrement apprécié le système de bottes secrètes en combat), mais peuvent aussi avoir tendance à alourdir légèrement la gestion (notamment lors de combat de groupes).
Il est évidemment impossible de finir le tableau sans parler de la magie. Cette dernière est originale dans sa forme (directement tirée des romans de Mathieu Gaborit) et plutôt bien retranscrite en termes techniques. Une assez grande latitude est laissée au maître en matière de gestion d'un certain nombre d'effets, et d'évaluation de quelques niveaux de difficulté. Les vieux routards devraient s'en sortir sans problème, ce qui ne sera peut-être pas le cas des joueurs moins expérimentés.
En bref, un système simple et efficace, certainement pas original ou révolutionnaire (comme avait pu l'être celui de *Deadlands* par exemple), mais qui évite aussi l'écueil du trop complexe et de l'injouable.

Geoffrey

L'AVIS DE : GEOFFREY

Agone est définitivement un jeu qui est doté de nombreux atouts pour séduire, un monde intéressant basé sur une série de romans agréables à lire, un univers détaillé et bien construit, une présentation claire et agréable. Du point de vue de l'intérêt, on oscille entre le très classique et le totalement dépaysant, ce qui devrait pouvoir satisfaire le plus large public.
Je ne peux cependant m'empêcher de regretter quelques désavantages particulièrement ridicules tels que "aucune chance de se faire servir dans une taverne car il n'atteint pas le comptoir", c'est vraiment trop dur si vous voulez mon avis ! Plus sérieusement étant donné l'importance des saisonins dans l'univers d'*Agone* j'aurais aussi apprécié quelques paragraphes concernant les éventuels métis, et surtout détaillant les probables relations xénophobes qui ne doivent pas manquer d'exister dans un tel monde. Malgré tout il n'a pas su éveiller en moi le même intérêt que *Guildes* ou *Earthdawn*. Et ce n'est pas la possibilité de jouer un groupe composé d'un géant, d'un minotaure, d'un farfadet et d'une méduse (!) qui me fera changer d'avis. Il me manque la flamme, la petite touche vraiment originale qui pourrait me séduire. En définitif assez proche des grands anciens tel que *Runequest* ou *Stormbringer* (un mal ancien et séducteur, une guerre occulte augurant une nouvelle ère...), *Agone* est un jeu séduisant... Comme de nombreux autres.

Score
7/10

L'AVIS DE : LÉONIDAS VESPERINI

Un univers d'heroic fantasy poétique

Si l'Heroic Fantasy est un genre qui a été beaucoup décliné, que ce soit en matière de romans ou de jeux de rôles, il n'a, semble-t-il, jamais provoqué d'indigestion chez ses lecteurs. Thème classique, voire indémodable, il a toujours su se renouveler pour s'adapter à son époque. Agone confirme cette tendance, en misant sur un atout très peu exploité jusqu'alors : la poésie épique. Omniprésente, on la perçoit non seulement dans la description du jeu et les termes employés (Harmonde, flamboyance, souffre-jour), mais également dans la genèse du monde et les entités qui le menacent (le masque, l'ombre). L'ambiance baroque et envoûtante, issue de l'imagination fertile de Mathieu Gaborit, permet à Agone de n'être pas qu'un simple jeu d'Heroic Fantasy.
Le système de jeu, à l'inverse, ne mise pas sur l'originalité. Le principe "Caractéristique + Compétence + 1D10 contre un seuil de réussite" est décliné sur toute la gamme des situations propres aux jeux de rôles. Simples au départ, les règles deviennent plus complexes dès que l'on tente de maîtriser tous les cas particuliers. Les avantages et les défauts, que chaque Inspiré est obligé de choisir à sa création, constituent un bon point, car ils posent immédiatement des bases permettant au joueur d'interpréter son personnage. Le combat fonctionne relativement bien, même si son déroulement est parfois un peu stéréotypé. Le principe des bottes secrètes et surtout des manœuvres, permet néanmoins de varier les possibilités tactiques, tout en renforçant l'aspect visuel des affrontements.
Mais le point fort du système de jeu réside dans sa magie. Extrêmement variée, la magie d'Agone offre des possibilités énormes aux personnages. Ces derniers peuvent l'exercer de multiples manières, et tout d'abord, par les arts. L'harmoniste - le magicien - qui utilise ce type de magie crée ses œuvres - ses sorts - par l'intermédiaire des arts : peinture, sculpture, musique ou littérature.

Une présentation sophistiquée

Un petit mot sur la maquette : belle et sophistiquée, elle me semble parfois un peu dense. Les illustrations sont belles et les archétypes, très réussis. Mon seul reproche concerne les fiches de personnage des archétypes, dont la lisibilité n'est pas immédiate. Au final, Agone est un jeu élégant, dont l'univers fouillé et la cosmogonie complexe ne le destinent pas particulièrement aux débutants, en particulier s'ils sont maîtres de jeu. Il faut en effet du temps et de l'investissement personnel pour s'immerger complètement dans les royaumes crépusculaires et retranscrire toute leur "magie" (dans tous les sens du terme). Quoi qu'il en soit, le jeu séduira les amateurs d'Heroic Fantasy en quête d'un monde original, et pas uniquement les fans des romans.

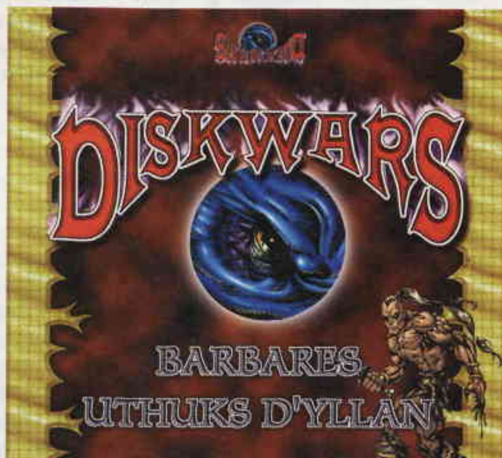
Score
7/10



Diskwars



Un jeu de bataille de pions en français
Édité par Tilsit
80F



Les Disks en cartons débarquent en Normandie !

Si vous êtes de nos fidèles lecteurs, vous savez que Diskwars est un jeu de bataille où les unités sont représentées par des disques cartonnés coloriés recto verso. Mais ce que vous ne savez peut-être pas encore, c'est que ce jeu a fait un véritable tabac aux USA depuis sa sortie cet été, ce qui lui vaut les honneurs d'une traduction française. Résultat des courses, vous allez pouvoir enfin y jouer et pour pas cher. Suivez le guide.

Des disks qui ne tournent pas en rond

Dans ce jeu de bataille, vous êtes le chef d'une vaste force militaire composée de "disks". Chaque unité sous vos ordres dispose de trois valeurs de combat, d'un potentiel de mouvement et parfois de capacités spéciales, comme le fait de lancer des projectiles, d'utiliser la magie ou encore de voler. Le but du jeu consiste à remplir des conditions de victoire, déterminées par le scénario choisi au début du jeu, et qui peuvent passablement varier - même si cela implique généralement de tuer l'adversaire. Après avoir déployé ses forces, chacun va pouvoir en activer un certain nombre, puis les bouger. Ainsi, il n'y a pas un joueur qui s'amuse une demi-heure pendant que l'autre lit une BD puis la passe à son adversaire pour jouer à son tour. Bien au contraire, dans chaque partie de Diskwars, le mouvement est fondamental et va déterminer la majorité des autres phases du jeu. Chaque disk à une valeur de mouvement qui correspond au nombre de rotation sur lui-même qu'il est autorisé à faire par tour. Donc, plus un disk est gros et qu'il dispose d'un facteur de mouvement important, plus il ira loin.

Pour taper, il faut chevaucher

Il est important de bouger au bon moment, car l'initiative de la frappe appartient à celui qui parvient à chevaucher un disk adverse. Une fois q'un ennemi vous a contacté, vous ne pouvez plus bouger et vous aller subir ses assauts durant la phase de combat - qui se solderont généralement par votre mort. Ici, c'est le plus fort qui gagne, par une comparaison simple de deux caractéristiques, et il n'y a généralement ni blessés ni prisonniers. Ainsi, vous devez toujours bien estimer la distance à laquelle vous allez déplacer chacune de vos pièces pour éviter d'être écrasé, au sens propre du terme, par vos adversaires. Généralement, l'expérience montre que le jeu va se dérouler par vagues successives. Avoir de nombreuses petites unités mobiles n'est pas un désavantage par rapport à quelques gros bœufs un peu lents. Bien entendu, le mieux est d'être fort et rapide, mais l'on ne peut pas tout avoir.



Schtouc, Sthouc et Alakazam

Le tir de projectile est résolu assez aléatoirement, par un lâché de pions d'une hauteur d'au moins 30cm sur l'aire de jeu. La dimension jeu d'adresse que cela introduit à pour effet de rendre le jeu réaliste si tous les joueurs sont à peu près aussi précis qu'une chèvre tibétaine, puisqu'ils risquent souvent de détruire leurs propres unités. En revanche, ce sera très destructeur s'ils sont adroits comme l'aigle pêcheur du Brésil.

Bien entendu, quand l'aigle rencontre la chèvre, la partie est alors à sens unique. Dans tous les cas, ce système de gestion des projectiles est assez fun et toujours tendu. Il est au final plus agréable qu'un simple lancé de dés, pour parvenir au même résultat. Quant à la magie, c'est un compartiment du jeu qui fait appel à un peu de réflexion et de bluff, puisque chaque sort est puissant et inconnu des autres joueurs jusqu'à ce qu'il soit employé. Entre des mains expertes, les sorts peuvent retourner des situations critiques. La magie qui joue sur le déplacement paraît la plus forte.

Les huit armées du bonheur

Le jeu se présente sous la forme de huit boites présentant chacune un contingent de troupes appartenant à l'une des huit forces en présence : elfes, nains, chevaliers, barbares, orques, dragons, nomades et morts-vivants. Certaines troupes sont fixées dans une boite déterminée, alors que d'autres se baladent aléatoirement d'une boite à l'autre. Il n'y a pas de niveau de rareté mais, à moins de tout acheter, des échanges seront nécessaires pour récupérer plus de forces. Tous les paquets contiennent les règles complètes, qui sont courtes et bien expliquées. Chaque armée dispose de son propre look et tous ses disks ont été dessinés par le même artiste, ce qui donne une excellente cohérence à l'ensemble. Les disks ont des bords de différentes couleurs : rouge pour les mauvais, bleu pour les neutres et vert pour les bons. Des disks rouges et verts ne peuvent jamais se retrouver dans la même armée. Vous pouvez modeler vos forces à votre gré en respectant des valeurs de construction qui sont attribuées à chaque disk.

Carton Mania

Petit budget et gros plaisir sont les maîtres mots de ce jeu sans prétention qui devrait plaire à un fort large public. Si vous hésitez à vous lancer dans les jeux de combats avec figurines, commencez donc par celui-ci. Vous ne serez pas déçu.

Timbre Poste



Final Fantasy VIII

Avertissement

Vous êtes sans doute déjà nombreux à connaître *Final Fantasy VII*. Et si vous êtes de ceux pour qui les problèmes de cohérence et de traduction ne sont pas un obstacle, vous êtes probablement aussi les heureux propriétaires de *Final Fantasy VIII* (*FF8*). Cet article s'adresse surtout à ceux qui n'ont pas osé franchir le pas et qui voudraient un petit aperçu de la saga informatique qu'on a bien trop vite qualifier de meilleure de cette fin de décennie. Pourquoi "bien trop vite" ? Parce que même si *FF7* et *FF8* sont des bijoux, il n'en demeure pas moins qu'ils ont des défauts et que les joueurs de jeu de rôles y seront sans doute plus sensibles que le joueur informatique de base. Suivez-nous pour quelques lignes dans un concentré d'aventure épique, de romance et de Chocobo.

Au début était le scénario

Les *Final Fantasy* sont des jeux d'aventure se déroulant dans un univers de science fiction (assez proche du splatter-punk) typiquement manga. On retrouve des éléments de culture japonaise (la gestuelle des personnages, les principes de vie et certaines créatures), mais aussi occidentale (décors, physionomie, arme, magie). On sent tout de même que c'est la vision de la culture occidentale de graphistes japonais. Toutes les maisons ont des colombages, à croire qu'ils n'ont qu'une brochure sur l'Alsace ou la Bavière. Les mangaphiles seront comblés à ce niveau et il faut bien avouer que les paysages, animation et personnages sont de toute beauté. Dans *FF7* on en restait bouche bée ; dans cet opus, les concepteurs sont allés encore plus loin. Un petit regret tout de même. Je n'ai pas retrouvé la poésie de *FF7*. Exception faite de la parade (à tomber par terre), où sont passées les villes cachées, les musiques magnifiques, les délires cosmiques ? Ce sera ma première réserve et si vous ne connaissez pas *FF7*, jouez d'abord à *FF8*. Ensuite attaquez *FF7* : vous perdrez en graphisme au niveau des personnages mais vous gagnerez en ambiance.

De la magie, des armes et des filles

Par bien des aspects, *FF8* est véritablement novateur. Le système de combat gère à la fois le tour à tour (chaque personnage agit à la suite), mais le tout en temps réel (si votre personnage n'agit pas, son compteur de temps défile et plus personne ne combat sauf les adversaires). Les armes peuvent être améliorées et des coups spéciaux permettent au personnage de faire plus de dégâts. Bien entendu, les mouvements et les effets sont toujours spectaculaires mais pas autant que les trois modes de magie : les sorts, les invocations de G-Force et finalement les objets magiques.

Les premiers sont peu puissants et en général ciblés. Foudre, feu, sommeil, folie, aveuglement, ils restent classiques mais peuvent rendre quelques services (les soins, surtout). Les invocations sont sans doute les phénomènes les plus impressionnants. Les héros font apparaître des monstres titanesques, parfois drôles, souvent puissants. Comme pour les sorts, il y a globalement une créature par élément (plus d'autres dont nous vous laissons la surprise). On retrouvera avec plaisir quelques figures marquantes de l'épisode précédent.

Restent les nouveautés comme un jeu de cartes (style magique **Magic ?**), des compétences liées aux invocations (plus fragiles que dans *FF7*, méfiance donc) et l'obligation de voler la magie soit sur des points précis, soit sur vos adversaires. La gestion est ardue au début mais les trois premières heures de jeu sont très didactiques.

Le scénario dont vous êtes le héros ?

Il faut à présent aborder la partie la plus délicate et la plus contestable de ce jeu : le scénario. Sans dévoiler l'intrigue, nous dirons qu'il s'agit de deux vies qui se croisent dans le temps. Les actions des uns influent sur le destin des autres, le tout teinté de paradoxe temporel, d'énigme et d'action. L'idée directrice est géniale, la réalisation magnifique mais...



Voilà le mais. Depuis deux ou trois ans les progrès informatiques permettent de créer des jeux incroyablement bons. Des images à couper le souffle, des musiques symphoniques, des animations proches du film (quand ce n'est pas directement du film). Des jeux beaux mais trop linéaires. *Atlantis*, *Fantasmagoria*, *Ring*, autant d'exemples de succès dits " familiaux " mais qui décevront les joueurs que nous sommes, des joueurs habitués à pouvoir agir comme bon leur semble. Il faudra toujours une trame centrale : aux créateurs de la faire oublier par des quêtes secondaires comme dans *Baldur's Gate*. Dans *FF7*, une heure avant de terminer le jeu, il était possible d'explorer toute la planète à la recherche des Chocobo, des dernières invocations (les chevaliers de la table ronde) et des derniers gros monstres à tuer. Dans *FF8* je n'ai pas vu cette possibilité. On se contente de suivre passivement l'histoire en s'extasiant devant les prouesses techniques de la Playstation (les fameuses scènes animées). Il y a bien quelques objets à glaner ici ou là mais on a parfois l'impression de se retrouver face à un livre dont on est le héros.

Le fin du fin ?

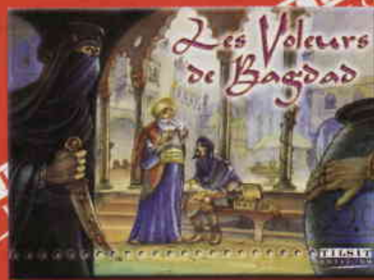
Allons bon, ne restez pas sur cette note négative. Qui aime bien châtie bien. Bientôt *FF9* (en deux jeux ?), le film, la série. Bref, ce n'est pas la dernière fois que vous entendrez parler de cette saga. *FF8* est un grand jeu, un beau jeu, un concentré de jeu à découvrir en une cinquantaine d'heures (si vous optimisez). Jetez-vous dans l'aventure et (jouez le jeu), laissez-vous balader.

Benoît Attinost

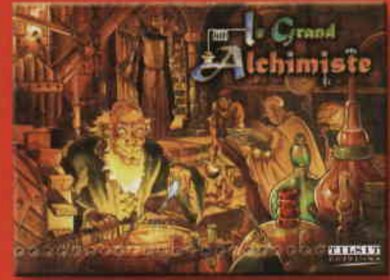
Score 7/10



LES COCHONS DE L'ESPACE



LES VOLEURS DE BAGDAD



LE GRAND ALCHIMISTE



AZTECA

de Aventure!

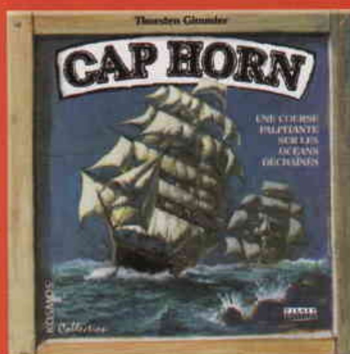




LE BAL DES SORCIÈRES



LES CITÉS PERDUES



CAP HORN



LES GRANDS BATISSEURS



KAHUNA

L'Aventure continue...

Tikal

Jeu de plateau
en français
Édité par
Ravensburger
270 F

Plus grand site de la culture maya, Tikal se trouve au cœur de la jungle dans le nord du Guatemala. Seule une petite partie de ce site de 16 km² a été fouillée par des archéologues. C'est donc à vous qu'incombera le devoir de mettre au jour les précieux trésors archéologiques enfouis en ce lieu, avant que vos concurrents ne vous volent la vedette.



LE TRÉSOR DES MAYAS

Avant toute chose, *Tikal* est un très beau jeu, de nombreux pions en bois, un plateau graphiquement très réussi, des pions tous plus beaux les uns que les autres. Du simple point de vue de la réalisation, *Tikal* est déjà une réussite.

De deux à quatre joueurs pourront s'affronter au cœur de la jungle et, bien évidemment, plus vous serez nombreux, plus le jeu gagnera en richesse. Vous vous trouverez donc en charge d'une expédition archéologique explorant les ruines en quête de vestiges de temples disparus, de trésors oubliés et de sentiers secrets. Des pointages intervenant aléatoirement durant le cours du jeu vous permettront d'engranger un certain nombre de points en fonction de vos découvertes. Une fois le site entièrement mis à nu, il ne restera plus qu'à encenser les plus riches des archéologues.



UN SYSTÈME EFFICACE

Chaque joueur placera au début de son tour de jeu une tuile hexagonale montrant le résultat des fouilles sur le plateau de jeu. Certaines de ces tuiles (tirées au hasard) découvriront alors leurs secrets (temples, site de trésor...). Ensuite le joueur disposera de dix points d'action lui permettant de dégager un temple, en prendre possession, mettre en jeu un membre de son expédition, installer un camp, déterrer un trésor, en voler un chez un adversaire...

Une petite carte récapitulative permettra de se souvenir aisément des différentes possibilités. Les choix seront ensuite délicats entre faire entrer en jeu de nombreux chercheurs, fouiller les temples afin de découvrir des lieux plus précieux encore, mais courir le risque de voir un autre joueur se les approprier. Les possibilités d'évolution du jeu sont multiples et des plus intéressantes.

DES RÈGLES OPTIONNELLES OBLIGATOIRES

Tikal gagnera cependant à être joué en version dite professionnelle. Car, malheureusement, l'apparition aléatoire des tuiles peut sérieusement plomber l'aile d'un joueur définitivement trop malchanceux. En revanche, les règles optionnelles proposent un système d'enchères particulièrement efficace permettant aux joueurs de choisir les tuiles et l'ordre de jeu. Cette simple petite finesse fait passer *Tikal* au rang de jeux tels que *Les Colons de Katane*. Les possibilités qu'offrent ces enchères sont passionnantes puisqu'elles permettent même de déterminer les moments auxquels auront lieu les pointages. La possibilité qu'auront les joueurs de pousser un adversaire en bonne position à surenchérir pour une bonne tuile permet une régulation agréable des points de victoire et tend à éviter la domination de bout en bout d'un joueur trop chanceux.

DÉBUT DE PARTIE

De nombreux choix s'offrent aux joueurs de *Tikal* lorsque leur tour arrive. De mon point de vue il est important de pouvoir bénéficier rapidement d'un bon nombre d'archéologues afin de pouvoir aller prendre possession des lieux intéressants que vous, ou vos adversaires, auront dévoilés. La tentation peut être grande d'attendre de dévoiler les plus bas niveaux d'un temple avant de se l'approprier afin de marquer un maximum de points. Mais il ne faut pas oublier qu'un tel lieu deviendra vite la cible de vos adversaires : il est souvent plus facile et plus rentable de s'approprier un petit temple dès le début (le coût en membres de l'expédition en sera bien moindre) qui vous donnera des points au long de tous les pointages.



Les trésors sont aussi le moyen idéal d'obtenir rapidement des points de victoire : pensez à immédiatement échanger des trésors avec vos adversaires, cela vous permettra d'obtenir des doubles ou des triples, donc plus de points et des trésors plus difficiles (ou impossibles) à échanger.

En ce qui concerne les enchères, n'oubliez pas qu'il peut souvent être intéressant de laisser un joueur investir ses points dans une tuile que vous irez ensuite vous approprier. Les Volcans (tuiles qui déclenchent les pointages) sont très intéressants à acheter. Ils vous permettent de jouer dix points d'action avant le pointage, ce qui autorise un certain nombre de coups (arrivée massive de vos pions sur une tuile importante, échange judicieux d'un trésor...) avant pointage, puis il vous permet de rejouer dix points d'action. Mais comme tous les jeux à enchères, prenez bien soin de peser le pour et le contre avant de vous retrouver à payer un prix exorbitant uniquement pour acheter une tuile que vous ne voulez pas voir utilisée par un adversaire.

UN PETIT BIJOU

Tikal n'est peut-être pas le jeu de stratégie le plus génial qui soit, et les amateurs de *Civilisation* n'ont rien à redouter. Cependant c'est un jeu facile et rapide. Il promet des parties intéressantes et pleines de rebondissements. Il s'agit d'un jeu qui saura plaire autant aux amateurs de jeux de plateau qu'à un public familial. *Tikal* en quelques mots ? Une idée cadeau parfaite pour vous comme pour les autres.

Geoffrey

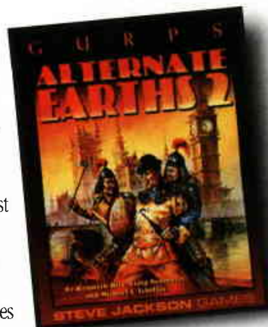
Score
8/10





Gurps Alternate Earths 2

Supplément pour Gurps en anglais
Édité par Steve Jackson Games
160 F



Après avoir lu le premier *Gurps Alternate Earths*, je ne pensais pas qu'on pouvait faire pire dans la mouvance "tout et n'importe quoi" (encore que les pingouins tueurs de *Technomancer*...). Eh bien sans faire pire, on peut faire aussi bien : ce supplément en est la preuve. Il vous propose six nouvelles terres alternatives bien allumées. La première, Cornwallis, décrit un monde vieillot où l'Europe, l'Angleterre et la grande Russie se tirent la bourre. Ça part tellement dans tous les sens qu'il est difficile d'en dégager une ambiance uniforme. Ming-3 est une uchronie fantasque où la Chine n'a jamais arrêté les voyages d'exploration qu'elle entama au XVᵉ siècle, pour s'étendre à l'ensemble du monde. Midgard reprend ensuite le même concept, version viking. Toujours plus fort, Caliph vous livre clé en main un monde SF dominé par les Abbassides musulmans. Reste Aeolus et Centrum dont je n'ai plus la place de vous parler mais qui sont dans la même veine. Si vous aimez ce genre d'univers (c'est un vice, sachez-le...) vous serez déçu : le travail est sérieux et riche en détails, mais le traitement manque de subtilité. C'est audacieux mais mou, voire ennuyeux parfois...

score 5/10

Patrick "7.7" Renault

Alternity Adventure Game

Jeu de rôles en anglais
Édité par TSR
204 F



Combien d'entre vous cherchent encore un système de jeu simple et efficace pour mettre en scène leurs épisodes de *Star Trek Voyager* ou de *Babylon 5* ? Pas grand monde je sais, mais est-ce une raison suffisante pour refuser une bonne affaire lorsqu'elle se présente ? Certes non. Une boîte d'initiation pleine à craquer de matos pour moins de 70 francs, c'est pas tous les jours dimanche. Après *Dungeons & Dragons*, c'est donc au tour d'*Alternity* de passer au format "boîte rouge". À l'intérieur de cet emballage carton, on retrouve pêle-mêle un livret de règles, un livret de trois scénarios, un écran de jeu, huit personnages prétirés en couleur, cinq dés et une bourse en simili cuir pour les transporter (merci *Dragon Dice* !). À ce prix-là, chapeau. Comme toute boîte d'initiation qui se respecte, le ton est très pédagogique, trop peut-être pour les vétérans. Quant aux scénarios, ils sont archi classiques et linéaires. Mais que pouvions-nous attendre d'autre ? Après tout, ce produit s'adresse aux débutants. Quoi qu'il en soit, je n'en démords pas, cette boîte est la meilleure alternative pour commencer à jouer dans un univers de science fiction sans se ruiner. Si le test est concluant, jetez un œil à *Star*Drive*, vous ne serez pas déçu.

score 6/10

Michaël Croitoriu

- ***Royaumes Oubliés : Religion & Avatars*** vient de sortir en français. Indispensable, ce petit bijou contient toutes les infos sur le panthéon et ses prêtres. 219 F

- ***Nephilim*** : Malgré son petit format, la seconde édition de *Selenim* propose un bon paquet de Lune Noire, d'Imago et de Royaumes pour Nephilim. 90 F

- ***Conspiracy X*** : Sous sa couverture franchement peu engageante, Les ombres de l'esprit abrite une foule d'expériences, de pouvoirs mentaux et d'organisations secrètes. 170 F

Dirty XMAS

Jeu de cartes en français
Edité par Men in Cheese
120 F

Nous sommes le 24 décembre. Le Père Noël est fatigué. Fatigué d'affronter tous les ans les rigueurs de l'hiver, de s'user le dos à porter une hotte trop remplie et de se salir en passant par des cheminées peu adaptées à son embonpoint! Sa succession est ouverte, et les prétendants ne manquent pas. Pour choisir celui qui sera digne de revêtir la célèbre tenue rouge, il a décidé de tester les candidats : celui qui distribuera le plus grand nombre de cadeaux avant la fin des douze coups de minuit deviendra officiellement le nouveau Père Noël. Les coups bas ne vont pas manquer !

Le thème de ce petit jeu de cartes est, on le voit, fort sympathique - et l'humour, omniprésent. Le Père Noël y est présenté dans des situations incongrues (dopé, enrhumé, voleur, espion, en panne de traîneau, mal stationné, etc.). Les illustrations, souvent drôles, sont assez inégales. Dommage qu'elles ne soient pas toutes aussi réussies que celle de la Mère Noël, que l'on trouve au dos des cartes (sacrément bonne, la Mère Noël !).

Le principe et les règles du jeu s'assimilent en 5 minutes : les joueurs, entre deux et six, commencent avec cinq cartes en main. A son tour, chacun d'entre eux dispose de trois actions. Piocher ou se défausser d'une carte comptent comme une action, tout comme distribuer un cadeau ou faire une crasse à un adversaire. Les crasses rendent les cadeaux ringards ou démodés (ils perdent de leur valeur), font perdre des cartes ou des actions à l'adversaire, et d'autres effets fort désagréables. A cela s'ajoutent des cartes bonus, qui ne comptent pas nécessairement comme une action, et dont certaines peuvent être jouées à n'importe quel moment. Enfin, certaines cartes événements affectent tous les joueurs. Dans tous les cas, tout est écrit sur la carte et les textes ne laissent place à aucune ambiguïté. A la fin de la partie, on compte le nombre de cadeaux distribués par chacun des joueurs (nombre de cadeaux moins les éventuels malus liés aux crasses) : celui qui en a le plus a gagné.

Tout ceci tourne bien et est extrêmement simple. Trop, peut-être, pour des hardcore gamers habitués aux petits jeux de ce style. Les options tactiques sont, en effet, très limitées : on pioche, on joue l'une de ses cartes, mais l'on ne peut pas grand chose contre certaines cartes puissantes piochées par l'adversaire. Le facteur chance est donc assez important, ce qui n'est pas forcément un handicap si l'on veut juste passez un bon moment entre amis.

Léonidas Vesperini

Score 6/10

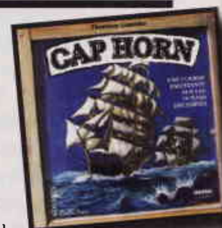
CADEAU
Méga cadeau
Cette carte vaut 3 points Cadeau. Posez-là simplement devant vous, mais attention à la convoitise!
A jouer pendant son tour, compte comme une action.

EVENEMENT
Aurore boréale
Chaque joueur bénéficie immédiatement d'une action gratuite, à effectuer dans l'ordre de tour. Une fois toutes ces actions accomplies, le jeu reprend son cours normal.
A jouer immédiatement! Ne compte pas comme une action. Repiochez une carte.

COUP D'HORLOGE
11

Cap Horne

Jeu de plateau
en français
Édité par Tilsit sous licence Kosmos
199 F



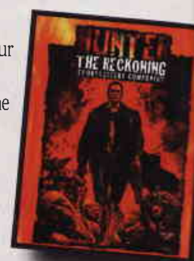
Cap Horne est l'un des premiers jeux de plateau traduit par la société Tilsit. Il s'agit d'un jeu de parcours pour trois à cinq joueurs. Le concept de base repose sur une course de clippers ayant eu lieu entre 1852 et 1853. Tout comme les navigateurs de cette époque lointaine, il vous faudra rallier New York à San Francisco en passant par le cap Horne. Le système de jeu est des plus simples (il est d'ailleurs sobrement et clairement expliqué en trois pages) : chaque joueur peut poser sur le plateau des pions carrés représentant les vents soufflant sur le parcours. Ces pions lui permettront ensuite de déplacer son navire de manière à rejoindre des escales nécessaires à la validation de la victoire. Les joueurs possèdent aussi des points de navigation qui sont autant de jokers permettant de légèrement modifier les règles de base du jeu (rejouer son navire...). Pour gagner, il suffit de joindre deux étapes et de passer la ligne d'arrivée ou de passer par trois étapes différentes. Il s'agit d'un jeu facile à prendre en main et fort sympathique à quatre ou cinq joueurs. Malgré une partie gestion intéressante (les points de navigation, le choix des étapes), le hasard y est malgré tout fort présent (mais de moins en moins important lorsque le nombre de joueurs augmente).

Score 6/10

Geoffrey

Hunter Storytellers Screen

Supplément pour Hunter The Reckoning
en anglais
Édité par White Wolf
99 F



Deux produits en un réservé au Conteur de *Hunter*. Le premier est un écran en quatre volets au demeurant assez moche mais original puisqu'il représente un tableau d'affichage. Il met bien dans une ambiance de chasse reprenant l'idée de paravent du défunt *Scales*. Le livret qui l'accompagne présente les différents monstres qui peuplent le Monde des Ténèbres. Fantômes, Vampires, Lupins et Mages ont droit à leur chapitre, le dernier étant consacré simplement aux Cauchemars qui sont un amalgame de tout ce qui reste : du démon à la créature bizarre... Chaque groupe est détaillé de manière technique mais ne reprend pas les termes des jeux originaux (*Vampire*, *Mage*...). Les "trucs et pouvoirs" des uns et des autres sont décrits en fonction de leur occurrence et de leur puissance. Les chasseurs ne cherchent pas à comprendre ou expliquer les "monstres" : ils veulent simplement les exterminer pour toujours. Une nouvelle explication du pourquoi et du comment des chasseurs vient contredire les règles de base. Dans la grande tradition White Wolf, le *background* change tout le temps. On commence à en avoir assez de ces jeux à rallonge.

Score 4/10

Pit Bull





Horrors of the Z'Bri

Supplément pour Tribe 8 en anglais
Édité par Dream Pod 9
160 F

Indispensable ! *Horrors of the Z'Bri* fait partie de cette catégorie de jeux ou de suppléments dont il est impossible de se passer une fois découverts. Chaque nouvelle page me donnait de nouvelles idées de scènes ou d'aventures : la lecture de ce supplément m'a tout simplement donné envie de jouer sur-le-champ à *Tribe 8* et c'est, à mon sens, le meilleur gage de qualité qui puisse être. Les Z'Bri forment une race ancienne et malfaisante coupée de ses racines à l'époque du "fold" avant les camps. À la fois parasites physiques et spirituels, corrupteurs et destructeurs, les Z'Bri représentent la plus terrible des menaces, mais aussi la plus difficile à combattre. Ce supplément particulièrement agréable à lire (il est en grande partie rédigé sous forme de correspondance, de récits..) décrit les quatre maisons autour desquelles les membres de cette race se sont organisés. Il est aussi possible d'y trouver une multitude d'autres informations toutes plus utiles les unes que les autres (équipements, serviteurs des Z'Bri, conflits politiques internes...). En bref, il s'agit d'un supplément indispensable. Je me répète peut-être mais je ne le ferai jamais assez.

Score 9/10

Geoffrey

Lawyers, guns and money

Supplément pour Unknown Armies en anglais
Édité par Atlas Games
160 F

Premier *sourcebook* sur la Nouvelle Inquisition, on attendait de *Lawyers, guns and money* qu'il nous éclaire sur cette faction de l'occulte underground et qu'il nous offre tout le matériel nécessaire pour incarner les membres de l'organisation. Visuellement identique aux autres produits de la gamme, c'est par son contenu que cet ouvrage pèche un peu : soit, la nouvelle d'intro, l'historique, la description d'Abel et les gadgets "magicks" sont bien et bien vus. Mais pour le reste, des différentes opérations aux équipements normaux, en passant par les équipes prêtes-à-jouer, tout relève plutôt de l'exercice convenu. On ne s'ennuie pas, tout est important, mais cela manque de surprises. Même les deux scénarios proposés, *Fresh* et *Exhausted*, sont très classiques. S'il m'a déçu, ce supplément n'en est pas moins utile, voire indispensable. Il donne même, malgré tout, envie d'intégrer les joueurs dans la Nouvelle Inquisition. Mais on regrette que l'auteur qui, jusqu'à présent, nous avait habitués à plus déroutant soit resté si conventionnel. Attendons la suite....

Score 7/10

Patrick "7.7" Renault

Dark Matter

Univers de jeu pour Alternity en anglais
Édité par TSR
169 F

Les gens de TSR n'ont peur de rien, ni de personne. Deux ou trois ans après l'énorme succès rencontré par *X-Files*, ils se décident finalement à suivre la voie tracée par Chris Carter. Complots gouvernementaux, phénomènes paranormaux et autres objets volants non identifiés, autant d'aspects déjà largement développés dans des jeux tels que *Conspiracy X*, *Delta Green*, *Project Twilight* et autre *Conspirations*.





Dark Matter nous propulse deux ans dans le futur, dans un monde quasiment identique au nôtre. Nouvelles recrues du très discret Institut Hoffmann, les joueurs vont enquêter sur un nombre grandissant de phénomènes paranormaux. Des pyramides de Gizeh à l'Alaska, du Machu Picchu à Angkor, en passant par l'Ayers Rock et Jérusalem, ils devront tirer au clair légendes urbaines et rapports de police fumants. Ce début de millénaire est en effet très riche en apparitions. Sasquatchs, fantômes, momies et petits gris, toutes les excuses sont bonnes pour faire la une des journaux à scandales ou, plus modestement, des faits divers d'obscurs quotidiens régionaux. Mais tout serait tellement plus simple si nos investigateurs étaient seuls sur le terrain. Il existe en effet une multitude de sociétés secrètes (franc-maçonnerie, Rose-Croix, Université Invisible, etc.) et d'organisations gouvernementales (CIA, NSA, Nations Unies, etc.) qui ne manqueront pas de leur mettre des bâtons dans les roues.

Troisième univers de campagne d'*Alternity*, *Dark Matter* n'a strictement rien à voir avec *Tangent* et *Star*Drive*. Avant toute chose, c'est un produit qui se suffit à lui-même. Résumé des règles, *background* exhaustif (histoire, description des sociétés secrètes et des principaux lieux intéressants du globe) et scénarios d'initiation, tout est là sous une seule et même couverture. À tel point qu'il n'est désormais plus nécessaire de se procurer les très coûteux *Player's Handbook* et *Gamemaster Guide*. Deuxième évolution notable, le jeu est de toute beauté. Cela est suffisamment rare chez TSR pour être noté. Mais que pouvait-on attendre de moins venant du créateur de *Planescape* ?

L'un dans l'autre, cela fait de *Dark Matter* un jeu incontournable, si tant est qu'on ne joue pas déjà à *Conspiracy X*. Même si les tenants et les aboutissants de ces deux jeux sont suffisamment éloignés l'un de l'autre, ils n'en demeurent pas moins assez proches au niveau de l'ambiance.

Score 7/10

Michaël Croitoriu





Codex : Garde Impériale

Guide d'armée pour Warhammer 40 K en français
Édité par Games Workshop
80 F

Les légions de l'Empereur

Les vastes légions de la Garde Impériale forment la plus grande et la plus puissante armée de l'univers. Elles combattent en permanence sur des milliers de monde formant le dernier rempart de l'humanité face à la menace extraterrestre. Là où les Marines ne sont qu'une force d'interposition d'élite, la terrible machine militaire qu'est la Garde Impériale, écrase ses ennemis quelles que soient les pertes qu'ils lui occasionnent.

À pied, à cheval et en char d'assaut...

Ce nouveau Codex vous propose de diriger un détachement d'infanterie soutenu par quelques blindés. Les possibilités de déploiement d'engins lourds ont volontairement été réduites. En effet, les nouvelles règles de pénétration de blindage rendent les unités motorisées lourdes à la fois dévastatrices et résistantes. Il n'était alors pas équitable de laisser la possibilité à une armée d'entretenir une force exclusivement faite de tanks. La Garde trouve sa force dans la masse et dans le nombre impressionnant d'armes lourdes qu'elle est capable de déployer, faisant jaillir un véritable déluge de feu et de laser sur ses adversaires. Les escouades d'armes lourdes seront vos meilleures armes contre toutes les autres armées. À vous de choisir entre mortier, bolter lourd, canon d'assaut ou même canon laser en fonction des ennemis que vous rencontrerez.

Du nouveau dans les rangs

La nouvelle version se veut encore une fois simplificatrice. Adieu donc, vétérans, psycher, tirs préliminaires et tirs de barrages... Ce Codex introduit tout de même quelques nouvelles règles, mais rend globalement la Garde moins forte qu'avec les règles du livre de base de *W40K 3e édition*. D'un point de vu pratique, vous trouverez ici bien moins de personnages que dans la version précédente. Un bon Chapter Approved de notre excellent confrère *White Dwarf* devrait pouvoir y remédier et nous l'attendons avec impatience. Au niveau des troupes peu de nouveautés si ce n'est quelques versions évoluées de Leman Russ et des troupes de vétérans endurcis qui viennent renforcer les forces de choc. On est bien loin de la richesse et de la grandeur qui fit, en son temps, de la Garde Impériale la meilleure force déployable sur une aire de jeu, à égalité avec les Dark Angels de la Ravenwing. N'ayez crainte, la Garde meurt mais ne se rend pas et chaque partie où vous déploierez une armée d'humains sera une véritable boucherie. Simplement vous risquez souvent d'être vous*même débité en steak hachés et côtelettes.



Timbre Poste

Score 6/10

Les grands Bâtisseurs

Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit
199 F

Ce jeu pour trois ou quatre joueurs a immédiatement su me séduire. Plusieurs raisons à cela : le hasard n'y tient qu'une faible part, l'essentiel du jeu (comme pour de nombreux jeux allemands) repose sur un système d'enchères, ce qui assure généralement une certaine ambiance autour de la table de jeu. Vous êtes donc l'architecte d'une ville médiévale et il va vous falloir réaliser la plus belle des cités. Elle devra posséder églises et fortifications, des poternes et un hôtel de ville. Chaque joueur va, à son tour, mettre aux enchères une carte représentant un édifice (carte ouverte ou couverte à son choix). Le joueur emportant les enchères gagnera la carte ; si ce n'est pas le joueur qui a ouvert le tour, ce dernier remportera alors la moitié du prix de cette carte. Tout l'intérêt du jeu réside dans la manière de finir la partie (il est possible de retarder la fin ou, au contraire, de tout faire pour l'accélérer), ainsi que dans la méthode de comptage favorisant des villes harmonieuses plutôt qu'un amas invraisemblable de cartes ayant une haute valeur. *Les grands Bâtisseurs* est un jeu amusant, intéressant et rapide à prendre en main. Un parfait cadeau de fin d'année.

Geoffrey

Score 7/10

Megablast

Jeu de cartes en français
Édité par Tilsit
129 F

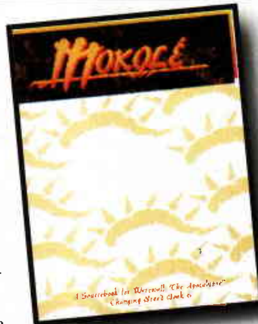
Dans l'espace intersidéral, des races extraterrestres belliqueuses se disputent le contrôle de l'univers à grands coups de croiseurs et de rayons laser. Vous êtes le général d'un de ces peuples et, à l'aide de votre vaisseau amiral, vous partez en guerre contre les flottes adverses. Les connaisseurs auront reconnu l'adaptation française du jeu *Magblast*. Le but n'a pas changé, il faut toujours détruire les navettes ennemies avant d'être soi-même atomisé. C'est en vous acharnant sur les autres tout en restant discret que vous parviendrez à la victoire. La nouvelle version se veut plus équilibrée. Elle pallie deux des principaux défauts du jeu : le premier, le fait que l'on pouvait mourir sans avoir joué ni même pioché une carte ; le second, le déséquilibre profond entre les pouvoirs des différentes races, qui rendait les parties assez ennuyeuses. Tout cela a aujourd'hui changé, rendant ce jeu bien plus agréable. Une nouvelle présentation et les dessins de Manchu viennent lui donner un aspect bien kitsch du meilleur effet. On se retrouve dans la grande tradition des aliens de *space opera* des 70's. Dernier détail, pour faire fonctionner une attaque, il faut lui ajouter un onomatopée du type BBBZZZ ou KABOOM. Autant dire que ce jeu va faire du bruit.

Score 6/10

Pit Bull

Mokolé

Un supplément pour Werewolf : The Apocalypse en anglais
Édité par White Wolf
149 F



Ce livre est le sixième d'une série qui vous propose d'incarner d'autres lycanthropes que des hommes-loups. Ici, attention les yeux, on vous propose rien de moins que d'incarner une bête à écailles. Le choix est assez vaste puisqu'il va du lézard au crocodile en passant quand même par les dinosaures et les... Dragons. À croire que ces bêtes reviennent à la mode en ce moment. Donc, vous êtes un "werecrocodile" et vous ne riez pas. 138 pages vous expliquent en détail le pourquoi du comment de vos origines. Répartis à travers le monde, vous êtes divisés en quatre tribus très anciennes qui luttent depuis le début des temps pour préserver une jolie teinte verte à vos écailles. Vous étiez un dragon ultra balèze mais vous vous êtes changé en homme en attendant des temps plus favorables ! Comme d'hab', vous constatez que le *background* est super convaincant. Rajoutez à cela la BD du début que le terme ignoble ne suffit pas à qualifier et les nouveaux super Merits&Flaws&Gifts et vous aurez une idée de la suprême originalité de ce produit par rapport à ses prédécesseurs. Il est laid, ne sert à rien, n'apporte rien et ne mérite même pas le papier sur lequel il est imprimé. Dire que White Wolf ose faire des jeux écolo en coupant des arbres. Les dinosaures doivent se retourner dans leur tombe devant un tel gâchis !

Score 1/10

Pit Bull

Risk Édition Napoléon

Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit
300 F



Lorsqu'on me parlait de *Risk*, je pensais à un jeu avec lequel je m'amusais alors que j'avais une dizaine d'années, un jeu de hasard et de stratégie simpliste. En ouvrant l'*Édition Napoléon*, je dois avouer m'être attendu à la même chose : un bon jeu pour mes jeunes cousins en quelque sorte. L'erreur est de taille. Outre un plateau de toute beauté (numéroté pour les amateurs) et des pions assez fins, ce sont surtout les règles optionnelles qui ont su me convaincre de l'efficacité de ce jeu. En vrac, elles vous offriront la possibilité de produire des forteresses, des généraux (Napoléon, Wellington et Blücher) ou des flottes de guerre. Vous aurez enfin la possibilité de jouer des scénarios historiques (campagne d'Italie, d'Égypte, d'Allemagne, la paix d'Amiens...). Toutes ces options contribuent à faire de *Risk Édition Napoléon* un jeu agréable et intéressant. Certainement pas le jeu de l'année, il s'agit avant tout d'une parfaite initiation aux jeux de plateau et de stratégie. Les plus jeunes sauront se laisser séduire par sa simplicité ; les plus âgés le seront par la beauté du matériel et les règles avancées qui laissent aisément la place aux modifications que chacun voudra bien faire.

Score 6/10

Geoffrey

- ***Gurps*** : Si vous ne savez pas qui vient dîner ce soir, le Who's Who 2 vous propose une impressionnante galerie de personnalités historiques, fournies avec leurs caractéristiques. 150 F (environ)

- ***Gurps : Japan, second edition*** vient de paraître, et à en juger par son contenu, il ne serait pas étonnant que la gamme L5R fasse des émules... 150 F (environ)

- ***Vampire the Mascarade/Kindred of the East*** : Premier de la série des *«Dharma Book»*, *Devil-Tigers* offre un portrait fidèle d'une joyeuse bande de Kuei-jin. 119 F



Victory 2e Guerre mondiale

Un jeu de stratégie en français
Édité par Tilsit Édition
299 F

Un jeu idéal pour l'initiation

Le premier plaisir que j'ai eu avec Victory, c'est lors de l'ouverture de la boîte. Des cartes belles légèrement glacées (j'aurais aimé les avoir sur du carton dur, mais nul n'est parfait), un livret de règle clair, aéré et précis et de magnifiques pions en bois. La simple qualité des pions m'a immédiatement donné envie de tester ce nouveau jouet.

Dès le premier regard, il est aisé de se rendre compte que Victory est un vrai wargame qui, à ce titre, reprend tous les éléments propres à ce type de jeu : plateau à hexagones, capacité de mouvement et d'attaque variable en fonction de l'unité choisie, empilement, ravitaillement... Vous ne trouverez cependant pas de règles de moral ou de finesse entre les valeurs d'attaque et de défense d'une unité : Victory est un jeu simple. Mais ne vous y trompez pas, ce n'est absolument pas un jeu simpliste.

J'y vois plus rien

Tout l'intérêt du jeu repose sur le fait que les adversaires jouent en semi-aveugle. C'est-à-dire que tant que les unités ne sont pas engagées en combat, le joueur ne voit que le dos des pions de son adversaire. Il faut donc apprendre à gérer la possibilité que le gros tas de pions ennemis avançant vers vous puisse n'être qu'un leurre constitué d'unités faibles et peu utiles, alors que le véritable danger provient de ce petit tas d'unités d'élite.

En plus de ce système en double aveugle, Victory vous offre la possibilité de combattre sur terre, sur mer où dans les airs. Bien évidemment, inutile de vous attendre aux combats endiablés d'un jeu comme Flat Top, mais d'un autre côté, il vous sera possible de faire des parties d'une petite heure (temps qu'il faut pour préparer une partie de Flat Top).

Un système astucieux de positionnement des pions permet de gérer facilement (et sans utilisation de marqueurs supplémentaires) les pertes subies par chaque unité. Enfin, cinq petits scénarios viennent compléter le jeu.

Un jeu tout simplement idéal

Victory m'a séduit en tout point. C'est le jeu parfait pour faire une petite partie de temps en temps. Le positionnement est rapide, le système tourne bien, les cartes et les unités sont suffisamment diversifiées pour que chaque partie soit un nouveau défi. De plus, de nombreuses extensions sont annoncées ce qui ne peut que me ravir au plus haut point. Bien évidemment, les puristes trouveront à redire, pas assez fin, manque de réalisme... Peu importe : ceux-là retourneront à leur Advanced Squad Leader et à leurs forêts de feuillus et de conifères (règles de déplacement différentes). Pour tous les autres, Victory est un excellent jeu qui saura vous faire découvrir le milieu du jeu de stratégie sans vous prendre la tête.

Geoffrey



Score 8/10

Void in the Heaven

Scénario pour L5R en anglais
Édité par AEG
85 F

Incontournable. Voici le premier mot qui me vient à l'esprit au moment où je dois commencer à vous parler de *Void in the Heaven*. Cette aventure va vous permettre de propulser vos aventuriers au cœur d'un conflit entre un dieu et le clan du Scorpion. Cette aventure tourne autour de deux thèmes majeurs : la succession de l'Oracle du Feu et la folie d'un dieu. Bien entendu, la présence du Clan du Scorpion est loin d'être accidentelle et ce sera à vos joueurs de savoir trouver le chemin le plus praticable. *Void in the Heaven* est une réussite pour de nombreuses raisons. En premier lieu, son thème : profondément ancré dans la mythologie de *L5R*, il offre la possibilité aux joueurs de mieux appréhender les rapports entre les dieux et les habitants de Rokugan. Ensuite, sa construction : comme à leur habitude, les auteurs de chez AEG ont su écrire un scénario mêlant adroitement les scènes d'action, d'exploration et de diplomatie. Enfin, son point de départ : il m'est difficile d'en parler sans déflorer le sujet, mais la trame globale ainsi que les choix que les personnages seront amenés à faire méritent vraiment que vous vous y intéressiez. Un scénario qui créera, à n'en pas douter, des discussions animées entre les joueurs de votre groupe.

Score 8/10

Bayushi Geoffrey

La tour maudite

Scénario pour AD&D
Royaumes Oubliés en français
Édité par TSR
49 F

Un scénario pour *Royaumes Oubliés* situé dans le Valbise, théâtre de la trilogie du même nom (et du même auteur). Il est prévu pour 4 à 8 (!) personnages de niveau 1-3, mais comme souvent il vaut mieux jouer des 2-4 pour voir l'ensemble car vous serez sûrement moins nombreux que les tables américaines. Basé sur une intrigue classique mais efficace, ce scénario se divise en trois parties : un voyage jusqu'au Val, un petit boulot pour visiter les lieux et croiser des PNJ connus (Drizz't, Régis) et, enfin, la tour en elle-même. La première est parsemée de rencontres bien ficelées, avec une vraie ambiance. La seconde est beaucoup plus *roleplay*, avec des rencontres un peu fixes qui dirigent l'action. La troisième est le classique donjon, avec plan en quatrième de couverture et description des pièces. Les deux dernières pages concluent l'aventure et offrent des idées intéressantes sur les suites possibles. Les illustrations intérieures sont agréables, mis à part la carte du voyage en troisième de couverture qui est affreuse. Mais bon, c'est le seul défaut de ce scénario en français qui pour 49 F les 32 pages vous offrira une bonne paire de parties. Ruez-vous dessus les yeux fermés, c'est vraiment du bon boulot.



Score 7/10

Thomas Féron

Le cercle brisé

Scénario pour AD&D
Edité par TSR
49 F

Il y a un mot pour désigner ça : un donjon. Un vrai, un pur, un dur, celui où vous cherchez les pièges à tâtons et où vous repeignez les murs avec les monstres errants. Complètement impersonnel, celui-ci s'intègre dans tous les univers AD&D, proposant une raison bateau pour aller s'intéresser à l'intérieur du donjon et découvrir le fond de l'histoire, sympathique au demeurant. Résumons : un cercle de pierres dressées a vu un de ses éléments tomber, découvrant un tunnel obscur. Un berger y a disparu et des monstres rôdent la nuit autour. La couverture intérieure présente deux plans corrects, avec pièces et couloirs numérotés. Les 32 pages contiennent la description de chaque pièce (70 !), des paragraphes sur l'intrigue, les tables de rencontre, les trésors et quelques objets magiques. On aime ou on n'aime pas. Celui-ci est prévu pour 4-6 personnages de niveau 1-3, mais essayez avec des personnages au moins 2-3 si vous ne voulez pas en changer deux fois dans le scénario. 32 pages pour 49 F en français, c'est bien ciblé, car ce genre de scénario intéressera plutôt les jeunes joueurs et MD, leur permettant de jouer une paire de soirées ou deux trois après-midi. Pour les vétérans du genre, une session et l'affaire est dans le sac.

Score 6/10

Thomas Féron

Une déesse aux Enfers

Scénario AD&D Royaumes Oubliés en français
Édité par TSR
75 F

Ce livret pour les *Royaumes Oubliés* attaque (en français) une des histoires les plus importantes : la sinistre mésaventure de Waukyne, déesse du commerce, disparue corps et biens durant le Temps des Troubles. Comme l'indique la couverture et l'arrière (finement joué d'ailleurs, les MJ apprécieront !), elle se trouve dans les Abysses et devinez qui va aller lui filer un coup de main ? Soyons clair, en 64 pages, l'auteur vous livre une mini-campagne où vos PJ vont devoir sauver non plus le monde mais une déesse. Inutile de vous dire que c'est ciblé 8-10 et que vos personnages ont intérêt à être balèzes et rusés pour s'en sortir. L'intrigue est rapide à expliquer mais complexe à gérer, avec des interactions avec différents dieux, trois niveaux des Abysses, Planescape et l'Escalier Infini. Prévoyez un peu de travail pour étoffer tout ça (et trouver surtout une introduction valable), deux ou trois cercueils pour vos PJ et vous pourrez servir toute chaude une campagne gros budget d'une trentaine d'heures. Tiens et en parlant budget, 64 pages en français pour 75 F, on croit aux miracles. Vous avez tout dedans (sauf les illustrations des démons, dommage), alors pourquoi se priver !

Score 8/10

Thomas Féron

Exposé Aberrants et Aberrants Year One

Deux suppléments en v.o.
pour Aberrant
Édités par White Wolf
35 F (Exposé) - 150F (Year one)



Quand les super héros ont droit à un super jeu

Aberrant est un pari ambitieux de White Wolf qui ose s'attaquer à l'un des grands écueils du jeu de rôles : permettre au joueur de changer le monde. Dans la plupart des autres JdR, l'équilibre de l'univers repose sur un certain nombre de constantes et de personnages "intouchables". On ne peut pas tuer Elric ou Cthulhu, on ne peut pas non plus révéler publiquement l'existence des Vampires ou des Anges et des Démons sans briser les bases mêmes des jeux dont ces personnages sont issus. De même, l'évolution du *backgroud* au fur et à mesure des divers suppléments oblige généralement les joueurs à s'y conformer de près ou de loin. Ce n'est pas le cas d'*Aberrant* qui offre justement aux joueurs le pouvoir de modifier profondément les bases de leur univers, et leur propose surtout de le faire ! Il n'est pas question ici de puissance virtuelle et de complots subtils toujours masqués par une affligeante réalité. Non ! Les novæ sont présents au cœur de l'actualité et, avec eux, le monde ne sera plus jamais comme avant. Les deux produits présentés ici ont pour ambition de mettre en place le décor. Aux joueurs de rendre tous leurs rêves possibles.

à qui profite le crime ?

La situation de crise que traverse l'humanité en cette période de grands bouleversements va vous permettre passer de la baston à la géopolitique sans même enlever vos collants roses. Sachez simplement que, pour sortir couvert, vous trouverez dans ces deux produits de nombreuses inovations technologiques . De la médecine à la fusion nucléaire, en passant par la robotique ou l'armement lourd, tout a évolué très vite en quelques années. Le monde de demain est bien loin de ce que vous connaissez aujourd'hui. Pour neutraliser les novae, vous trouverez une liste "intéressante" d'armes anti-tank destinées à stoper des êtres que rien n'est normalement capable de stoper. Comme on dit en 2008, il a beau voler, il ira toujours moins vite qu'un missile sol-air !



Exposé Aberrant

Ce petit opuscule de vingt-cinq pages, décrit avec moult détails les Aberrants, une organisation de novæ illuminés qui luttent pour préserver le monde des diverses conspirations qui le menacent. Opposées à Utopia, les trois branches des Aberrants utilisent des voies différentes pour parvenir à leurs fins. On découvre ici les différentes personnalités influentes du groupe et leurs motivations respectives. Très utile, ce livret donne aussi de nombreuses pistes sur la mort de Jennifer Landers. Alors, qui l'a tuée ? Et pourquoi ?

Score 7/10

Year One

112 pages pour vous décrire tout ce qui s'est passé en 2008, c'est un peu ambitieux. Prenant le parti de privilégier seulement quelques régions " chaudes " du globe, *Year One* décrit quatorze régions principales du monde. Vous y découvrirez Los Angeles, Karachi, Venise ou encore Lagos et leurs personnalités principales. Chacun des sites peut être la source de nombreuses aventures et offre un potentiel d'altérations important. Aurez-vous le courage d'aller vous exposer au coeur de la tourmante pour changer le monde ? C'est toute l'ambition de ce petit supplément, complet et bien écrit. Entendez par là que l'Histoire est au rendez-vous de vos novae.

Score 8/10

Timbre Poste





Palais d'hiver

Supplément pour L5A en français
Edité par Asmodée
124 F

Las de friter l'oni dans son environnement naturel, vos samurai ont bien besoin d'une petite pause cha-no-yu entre deux accortes geisha, à discuter courtoisement des vertus comparées du no-dachi et du tetsubo trempé dans la poussière de jade. *Cour d'hiver* est pour vous...

" Étiquette, je le prends pas, ça sert jamais à rien... "

Lâchez vos pro du tetsubo dans un autre enfer : celui où Hoturi et Kachiko se livrent à un jeu d'intrigues dans une nouvelle de Ree Soesbee qui encadre les informations que recèle ce supplément. La cour d'hiver, ses coups de tanto dans le dos ("bakku-stabo" en rokugani) et ses machinations n'auront plus de secret pour vous. On y croise les fidèles Seppun, les bienveillants Miya et les intriguants Otomo, auprès desquels Machiavel ressemble à mère Thérésa. Ces familles sont accessibles aux joueurs (sauf la Miya), par l'intermédiaire d'écoles originales, assorties de nouveaux avantages et compétences. Cela dit, je vous déconseille fortement de laisser un joueur pervers jouer un Otomo... Les fiches de nombreux PNJs sont là, y compris l'Empereur et son fiston.

Revends GURPS Japon, cause double emploi

Par le biais de la description de la cour d'hiver de l'Empereur, Ree Soesbee-*sama* et ses yoriki ont également développé certains détails indispensables à la compréhension de l'univers de L5A. La plupart des chapitres s'ouvrent sur des aspects qui ne sont guère qu'effleurés dans les règles de base : étiquette, seppuku, mariage et funérailles, fêtes... Tout ce qui concerne la vie matérielle et spirituelle du samurai à la mode AEG est (enfin !) parfaitement détaillé ici. On se prend à regretter qu'un tel travail n'ait vu le jour qu'après toutes les *Voies de*... Ça m'aurait évité d'acheter *GURPS Japon*.

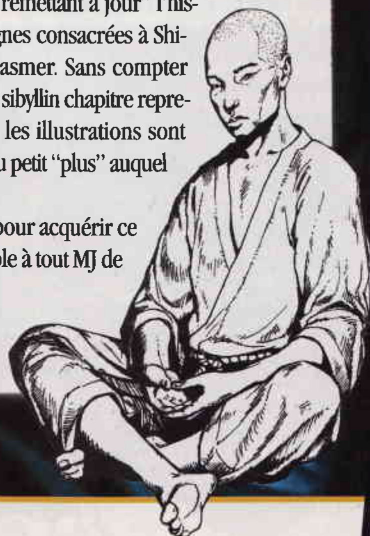
Rokugan, version 2.0

Cour d'hiver est solidement ancré dans la *storyline* de L5A, annonçant les prémisses de la guerre des clans du CCG. AEG prévoit un tel supplément chaque année, décrivant l'évolution de la situation à Rokugan et "remettant à jour" l'histoire des personnages importants. Les quelques lignes consacrées à Shiba Ujimitsu et Yogo Junzo ont suffi à m'enthousiasmer. Sans compter quelques révélations égrenées, entre autres, au fil du sibyllin chapitre reprenant le récit des origines des kami. Les regrets : les illustrations sont moyennes (mais c'est subjectif) et on n'a pas droit au petit "plus" auquel SIROZ nous avait habitués (pas de scénario)...
Vous pouvez d'ores et déjà préparer les brouzoufs pour acquérir ce supplément foisonnant d'informations, indispensable à tout MJ de L5A qui se respecte.

Et c'est ainsi que Shinsei est grand...

Sandy Julien





Forgotten Realms Interactive Atlas

CD-Rom interactif
Edité par TSR
380 F

Ce CD-rom replace le célèbre atlas, introuvable.
Installation : 600 Mo ou des versions réduites sans modifier les cartes. Ça commence mal... Au début, on y croit. Ça va être beau, précis, fluide... attendez, c'est quoi ce cadre Windows gris et ces icônes basiques ? Je suis dans Paintbrush ou quoi ? L'interface est 100 % Windows avec fenêtres et tout. Pas très adapté. Les cartes : on peut cliquer sur différentes parties du monde pour zoomer. Ça charge, avec la surimpression de tous les calques de décor (montagnes, ombres, arbres...) que l'on peut virer au choix. Évidemment, on peut cliquer sur pas mal de sites (en violet) pour avoir les plans. Pour les autres, un rond blanc et un nom vous suffiront. Mais alors les plans, dur ! Tous en vectoriel 16 couleurs, ils autorisent des zooms infinis, permettant en ville de zoomer sur une rue... où de toute façon chaque maison est un cube beige sur fond marron, quand c'est pas rouge sur vert, (beuarghh), sans détail. Bien la peine d'en arriver là. Et même avec un 233 à 64 Mo, il faut attendre deux à trois secondes pour chaque changement. Franchement, si vous voulez avoir les 459 cartes éditées pour les R.O., allez-y, mais c'est laid et, pour le coté interactif, on reste sur sa faim.

Score 2/10

Thomas Féron

Masters of the Art

Supplément pour Mage en anglais
Édité par White Wolf
95 F

Après le très moyen *Initiates of the Art*, j'ai entendu dire que, logiquement, le supplément à venir serait *Masters of the Art*. En gros, après la méthode pour gérer des personnages débutants, voilà celle pour gérer des personnages balèzes. C'est une vision un peu simpliste de la chose. *Masters of the Art* n'est pas destiné à des Mages ayant pris un coup de balance cosmique dans la tête (pour reprendre une très ancienne formule). Ce supplément a pour but avoué de faire découvrir les plus puissants des Mages : les Archimages (Archmages). Ces derniers ont transcendé à la fois la réalité mais en plus les sphères qui la gèrent (ils jouent avec les Arch-sphères). D'un battement de paupière, ils peuvent faire disparaître une ville. Et pourtant, malgré les innombrables encadrés qui y invitent au fil des pages, ce supplément n'est pas destiné à faire jouer des Archimages. Bien entendu, on vous explique de long en large comment les créer. Mais d'un autre côté, on vous répétera aussi quelles sont leurs limitations. Pour résumer, plus un Mage est puissant, moins il use de sa magie (façon Yoda). Dingue ça ! Alors, me direz-vous, à qui sert ce supplément ? À mon avis, il sert à faire les plus beaux PNJ pour vos chroniques à venir, pas plus. Rien que pour cela, il mérite votre attention. Pour le reste, oubliez, ce n'est que du remplissage.





Benoît Attinost

Pas de Caténaire pour les Mammouths



Campagne pour Hystoire de fous en français
Édité par Nestivegnen
140 F

Bon. Soyons franc, cette campagne est un bijou. Denis Gerfaud écrit bien, très bien (à quand un roman ?), et la lecture de *Pas de Caténaire pour les Mammouths* est un réel plaisir. Le décalage avec la réalité au fil des crises, les éléments récurrents et la trame principale sont adroitement agencés dans une mécanique parfaite. Les illustrations sont jolies et humoristiques, bref, j'ai adoré. En gros, les joueurs vont devoir se sortir d'une crise mélangeant agréablement, les trains, Mozart, le 'ti punch, les hamburgers et les tyrannosaures. Les risques sont réels et parfois même, je me demande si les personnages ont une chance de s'en sortir. Dans certains scénarios (la maquette et la fête foraine, par exemple) j'ai trouvé que les possibilités de faire un faux pas sont trop nombreuses. Bref, toi, meneur d'*Hystoire de fous* (si, si : toi, le mec aux yeux rouges là-bas, tout seul, on t'a vu, ne nie pas !), si tu arrives à trouver cinq vict... copains capables d'entrer dans la (sub)logique de ce jeu, n'hésite pas, c'est du tout bon. Les autres, adeptes des belles curiosités, jetez-y un coup d'œil, vous ne verrez pas souvent un recueil de ce genre.

Score 8/10

Benoît Attinost

Carnival



Supplément pour AD&D en anglais
Édité par TSR
99 F

Ce supplément décrit en détail une foire itinérante, avec son lot de phénomènes, ses sombres secrets, ses fugitifs, ses personnages très mystérieux, etc. L'atmosphère est terriblement sombre et colle parfaitement avec un univers comme celui de *Ravenloft*. Cependant on peut facilement s'en servir dans d'autres campagnes. L'accent est mis sur la description des différents protagonistes, leurs motivations, leurs secrets. Ils sont tous présentés par un membre de la foire tandis qu'un encart permet au MJ de connaître la vérité sur chacun d'eux. Il est évident que *Carnival* n'est pas un supplément *AD&D* classique. Ici, pas de donjon à aller explorer mais une ambiance à couper au couteau. Un MJ pourra en faire un long scénario ou utiliser cette foire comme un véritable "personnage récurrent" que rencontreront les PJ au fur et à mesure de leurs aventures. Ce sera à eux de choisir de se mêler ou non de ce qui s'y passe. Ils peuvent aussi y trouver refuge, en cas de besoin, et apprendre à connaître les étranges individus qui y vivent. En résumé, ce petit supplément s'avère extrêmement intéressant pour tous ceux qui souhaitent faire autre chose que piller des donjons.

Score 7/10

Philippe Tessier

- ***Nephilim : 666*** était sorti depuis quelques mois, mais *Ève*, le 4ème volet des *Chroniques de l'Apocalypse*, vient tout juste de nous arriver entre les mains. Au programme: voyage dans le Londres d'Aleister Crowley, pélerinage décalé à New York et toujours, toujours, de l'Apocalypse en trâme de fond. 119 F (chaque)

- ***In Nomine v.o. :*** Un Game Master's Guide pour mieux comprendre l'univers baroque de la version américaine de notre INS à nous, et un Superiors, war & honor 1, pour encore mieux comprendre les pouvoirs des Archanges ! 140 F (environ, chaque)





La Voie de l'Ombre

Supplément pour L5A en français
Édité par Siroz Productions
159 F

La voie des Kitsuki

Campagne d'horreur, livret de background, récit d'investigations, *La voie de l'Ombre* est tout cela à la fois. C'est d'abord une histoire passionnante, relatée dans les carnets d'un magistrat original, Kitsuki Kaagi. Ne vous y trompez pas, il ne s'agit pas que d'une nouvelle d'ambiance : comme l'histoire de Ginawa dans le livre de base, ce récit fourmille de détails sur la vie des magistrats, sur leur façon de penser et d'observer (la célèbre compétence Ichi Miru est à l'honneur).



Plus qu'un voyage à Rokugan, c'est une exploration du cœur des Rokugani, révélant leurs répugnances, leurs aspirations, leurs sentiments. Les personnages ne sont pas les figures stoïques et stéréotypées que l'on rencontre parfois dans ce genre de récit. Ils ont une profondeur extraordinaire, en particulier Meilekki, assistante de Kaagi, sans doute le meilleur PNJ que j'aie jamais vu. Sa description contourne habilement les lois du genre, je n'en dirai pas plus. Sachez simplement que vous aurez envie de la faire rencontrer à vos personnages.

Château Ichime, Rokugan, 8 A.M.

La campagne de *La voie de l'Ombre* est fascinante. Chaque chapitre de la nouvelle est accompagné de quelques pages qui indiquent comment inclure des joueurs dans l'intrigue ou pourquoi pas, comment leur faire jouer le rôle de Kaagi au cours de cette enquête digne de " X-Files ". Mort mystérieuse d'un membre du Clan du Lion, folie inexplicable d'un membre du Clan du Crabe, disparition de la fiancée d'un membre du Clan du Phénix (un certain Isawa Ujina...) et combat contre un ennemi insidieux et puissant sont au menu. La conclusion du supplément révèle tous les secrets relatifs à ce péril, qui fait froid dans le dos, et devrait calmer certains membres du Clan du Scorpion bardés de *kage yakiin*...

To shinobi, or not shinobi ? Zate ize ze kouèstcheune...

Une question, cependant, se pose : s'agit-il du supplément ultime concernant les ninja ? Oui et non. Pas d'école de ninja ici, pas d'arsenal digne de Pirusu Burosunane (James Bond en rokugani), pas de katana suisse triple lame... Simplement, aussi brutales et efficaces que les somptueuses illustrations en noir et blanc de R. Pérez, des révélations effrayantes... Pour conclure, ne suivez pas le conseil de la page de garde de ce livre : "Ne lisez pas ce qui suit !" Même si vous ne jouez pas la campagne, *La voie de l'Ombre* est tellement bien écrit et tellement riche en situations et en détails concernant la vie des magistrats de la famille Kitsuki qu'on se demande comment on a pu faire un scénario d'enquête sans lui.



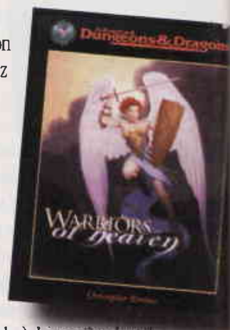
Et c'est ainsi que Shinsei est grand...

Sandy Julien

Score 9/10

Warriors of Heaven

Supplément pour AD&D en anglais
Édité par TSR
129 F



Si vous vouliez tout savoir sur les créatures d'alignement Loyal Bon qui peuplent les autres plans, vous allez être servi. Ce supplément est en effet entièrement consacré aux aasimons, aasimars et autres éladrins, charmantes créatures protégeant l'univers contre le mal et le chaos. La première partie fournit des informations très générales sur les célestes, comment ils vivent, leur création, leur organisation et la manière dont ils progressent (mais aussi sur le risque d'être déchu), la manière dont ils servent les dieux, etc. La deuxième partie propose quelques nouveaux sorts et objets magiques. Puis vient le plat de résistance, la description de chaque race de céleste et comment en faire des PJ. Le tout est relativement bien détaillé. Sachez aussi que ce supplément n'est pas complet. Eh oui, TSR lance les produits " Web Enhanced ". Cela signifie que pour avoir la description de la race des quesar et l'aventure *Devil's Deal*, il faut vous connecter sur le site de TSR. C'est pas beau la technologie ! Ceux qui n'ont pas d'ordinateur ont intérêt à avoir des copains qui en ont un. Tant qu'à faire, moi je serais d'avis qu'on ne vende plus que la table des matières des suppléments en annonçant que tout le produit est sur le net. Des fois je vous jure !

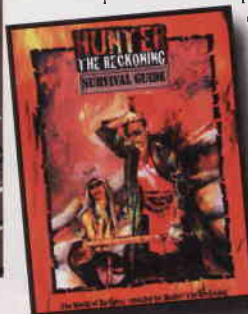
Score 6/10

Philippe Tessier

Hunter : the Reckoning Survival guide

Un supplément pour Hunter : the Reckoning en v.o.
Édité par White Wolf
140 F

Premier sourcebook de Hunter, le Survival guide se propose de faire le tour de notre petit monde ténébreux du point de vu des chasseurs. Ça commence par quelques conseils pratiques sur l'art et la manière de bien vivre la chasse. C'est une sorte de recueil de bons principes et d'astuces sur ce qu'il faut dire ou ne pas dire et faire ou ne pas faire si vous voulez rester en vie plus de quelques heures en tant que chasseur. La suite prend la forme d'un guide touristique qui vous conduira des profondeurs de l'Afrique au côtes australiennes. La vision que les américains ont de l'Europe est toujours teintée d'un exotisme charmant qui mélange modernisme et féodalité... Deux chapitres sur les Amériques (nord et sud) viennent clôturer le tout et sont les seuls à vraiment présenter un intérêt pour le jeu, puisqu'à priori c'est là que vont se dérouler 99% des aventures. Ce guide est conclu par quelques méchants pompeusement nommés "Most Wanted". Il est bien loin de ce que le supplément Vampire du même nom apportait à ce jeu. Je suis déçu, déçu, déçu...



Score 4/10

Timbre Poste

Dragon Magazine Archive

CD-ROM pour AD&D en anglais
Édité par TSR
454 F



Voilà une initiative qui est plus qu'intéressante ! Les numéros 1 à 250 de *Dragon Magazine* US tenant sur cinq cd-rom ! L'outil est pratique d'autant qu'il peut être mis à jour régulièrement grâce à internet. Voici enfin le moyen de pouvoir se procurer tous les articles de ce magazine dont certains numéros sont introuvables. En plus, on gagne beaucoup de place ! L'encyclopédie est bien faite, facile d'utilisation et tourne sans aucun problème sur un 133 Mhz. Chaque numéro de *Dragon* est présenté de la couverture à la quatrième de couverture. On peut effectuer des recherches par nom, par phrase et par numéro. Plein d'options permettent d'élargir ou de restreindre le domaine de recherche. Le tout se feuillette comme un livre. Par contre, pour pouvoir lire un texte quelconque, il est fortement recommander de n'afficher qu'une seule page à la fois à 150% et de la faire défiler. On peut bien entendu imprimer tout article sélectionné, créer ses propres archives, marquer sa page, etc. En résumé, ce produit est véritablement une bonne surprise pour tous ceux qui apprécient ce magasine et qui possèdent un ordinateur (même un vieux 133 Mhz).

Score 8/10

Philippe Tessier

Écran du Maître de Jeu

Écran pour les Secrets de la 7ème Mer en français
Édité par Siroz Production
99 F



Livrée avec l'écran du jeu, *Voir Charousse et mourir* est... une campagne ! Elle est composée de trois aventures qui se déroulent essentiellement dans Charousse. Elle fera découvrir à vos joueurs toutes les facettes de la Ville des Lumières, de la cour de son Empereur aux cours des miracles de ses malandrins. Sans en déflorer le sujet, sachez que l'intrigue est menée avec panache, dans la plus pure tradition des films de cape et d'épée. Le tout est très ouvert et vous permettra sans problème d'ajouter de petites aventures de votre cru. Scènes d'action, intrigues machiavéliques et tranches de vie se succèdent, agrémentées d'aides sur les règles : l'idéal pour les meneurs qui parviendront ainsi, pas à pas, à maîtriser les mœurs de Théa et de la Montaigne, tout en les présentant à leurs joueurs. C'est un excellent travail qui exploite au mieux l'ambiance du jeu. Merci à l'auteur, qui a non seulement pris le soin de faire des recherches historiques, mais qui en plus a su trouver le ton et le vocabulaire qui collent le mieux à cette époque précieuse. Espérons que le suivi des *Secrets de la 7ème Mer* sera d'aussi bonne qualité...

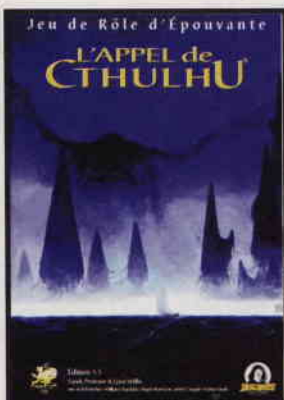
Score 8/10

Patrick " 7.7 " Renault

- ***Dominion Tank Police v.o.*** **: Avis aux amateurs de grosses motos et d'inspectrices à crinière, l'adaptation ludique des célèbres mangas vient de nous arriver. Ca sent l'huile de moteur, la grosse armure robotisée, les fusils qui font des trous et...le tank. 180 F (environ)**



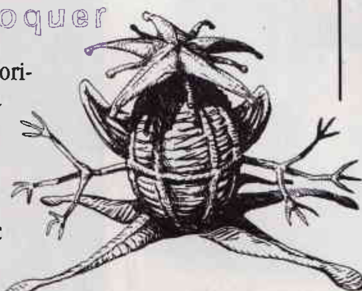
- ***Pharaon*** **: A mi-chemin entre Caesar III, Sim City et Civilisation, cette petite merveille de jeu micro égyptien arrive à point nommé pour mettre un peu de soleil dans nos longues soirées d'hiver... 349 F (133 MHz, 32 MO RAM, CD-ROM X4, 300 Mo libres)**



L'appel de Cthulhu 5.5

Jeu de rôles en français
Édité par Descartes Éditeur
199 F

Fallait pas l'invoquer Cthulhu ?



Quand j'avais critiqué la version originale de cette nouvelle édition (la 5.5), j'avais choisi de donner la note maximale au jeu mais j'avais émis des réserves quant à l'utilité de cette nouvelle mouture. Le problème reste entier avec la traduction que Descartes nous offre pour Noël. Il existe une très bonne version de l'*Appel de Cthulhu* superbement illustrée par Caza dotée, elle, d'une couverture rigide. Alors faut-il investir ? La réponse est sans conteste oui. Nous allons voir pourquoi.

Première chose, vous ne trouverez pas ici la liste des ajouts par rapport aux éditions précédentes. Je vous invite à vous reporter au précédent article ou au site Internet de Chaosium. Pour la forme, sachez qu'à part la compétence Mythe, il n'y a plus de compétence à 00 %. Ensuite vous ne trouverez pas une critique des illustrations, qui varient du moyen bon au immonde gerbeux (comment ça, c'est une critique ?). Je ne ferai pas non plus allusion à la couverture qui résistera à deux parties (pas plus) ni à la maquette que j'ai eu du mal à suivre (quoi, je recommence ?). Non, n'insistez pas, je ne reparlerai pas non plus du mythique scénario, la maison maudite, digne de... heu... rien du tout en fait : ce n'est pas un scénario, c'est une honte. Et je n'évoquerai pas le superbe chapitre sur les tournois *Appel de Cthulhu* (si, si, c'est vrai !).



Non, je me contenterai de signaler que si la majorité des nouveautés peut être trouvée dans les divers suppléments en anglais, ce n'est pas le cas des traductions. Donc, il y a réellement des innovations. J'ajouterai que je ne connais aucun jeu de cette qualité à ce prix (199 F). Sans même souligner qu'il ne faut pas attendre trente suppléments pour commencer une campagne de l'*AdC*, tout est déjà dans le livret de base (pas de grand secret à acheter). Et puis vous connaissez beaucoup de jeu possédant autant de recueils de scénarios, de suppléments, de variantes ?

Alors bien sûr, il reste les esprits chagrins qui résument l'*AdC* à un jet de ToC, de bibliothèque et de SAN. Oubliez-les ! Piquez les économies du petit frère au besoin (non, non, je plaisante : rends ce fric mon garçon) et courez vous procurer la version française de ce bijou. Il y a des défauts, dans un an ou deux la sixième édition sortira en français mais ce n'est pas grave. Vous aurez entre vos mains tremblantes un concentré de peur, d'horreur spectrale et de franche rigolade.





Score 8/10

Benoît Attinost

Kingpin

Jeu informatique en français
Édité par Interplay
349 F

On nous l'avait promis à grands renforts de critiques implacables, ce jeu " pire que tout " qui allait bien faire flipper Familles de France et tous les cathos du coin. Au final, on se retrouve avec un gros pétard mouillé, un doublage à pleurer (de rire) et un jeu hors sujet. Autopsie d'un plantage : on nous propose sur la couverture une guerre des gangs comme on en voit rarement, rap et skaters avec des gros guns et types pas tibulaires mais presque. Dans le jeu, rien que de gros tas de viande sans personnalité qui me rappellent plus mon boucher que le truand des banlieues (moi qui pensait que se piquer faisait maigrir !), des injures récitées avec un manque de talent crasse et des armes complètements débiles. Il est en effet bien connu que les gangs de L.A. se battent tous au lance-flammes et à la tommy-gun. En plus de tout cela les séquences vidéo sont laborieuses (toujours ce fichu doublage) et les bastons se ressemblent toutes. Pour le faire fonctionner, le jeu nécessite une configuration qui à elle seule vous permettra de vous mettre dans l'ambiance des gangs : il vous faudra en effet certainement braquer une banque pour vous la payer !

Score 3/10

CROC

Ji-herp

Jeu de rôles en franÿais
Edité par Yggdrasil
259 F

Après avoir émis de lourdes réserves - doux euphémisme - quant à la qualité du premier jet de *Ji-herp*, il convenait de jeter un œil des plus objectifs sur cette intrigante réédition. Et là, surprise ! En moins de temps qu'il n'en faut à Casus Belli pour disparaître, le jeu est passé de l'amateurisme flagrant à quelques 300 pages de très belle qualité, desservies par une maquette claire et accessible, de nouvelles illustrations et deux cahiers couleur qui apportent un plus indéniable à l'ambiance du jeu. Tout ça, c'est très bien, mais à force de lecture et de comparaisons, force est de constater que c'est plus la forme que le fond de ce *Ji-herp* nouveau qui a été remaniée. Quelques petites touches de corrections ont bien été ajoutées ici et là, mais dans les faits, le monde et sa technique de jeu n'ont guère été révolutionnés. On y trouve donc toujours un univers médiéval régi par l'Ordre et le Chaos, un système au pourcentage très classique, des races humanoïdes, des Métamorphes, des vampires, un principe de santé mentale plutôt sympa et la fameuse ingéniomancie, qui reste à mon avis la principale originalité du jeu.



En clair : une initiative bienvenue qui dynamisera sans nul doute ce jeu, complet et facilement abordable, mais sûrement trop conventionnel pour séduire les vieux routards du JdR.

Score 5/10

Julien Blondel

Ecran Lyonesse

Ecran pour le meneur de jeu en français
Edité par Men in Cheese
99 F

Avant de vous parler de l'écran de Lyonesse, je me dois d'apporter un rectificatif sur la critique parue dans le précédent numéro de Backstab : les caractéristiques des monstres du bestiaire figurent bel et bien dans le jeu de base, à la fin du livre (la critique a été faite à partir d'une pré-version informatique).
Côté joueurs, le dessin de l'écran, dessiné par Guy Mérat, est très joli, avec beaucoup de personnages - dont une multitude de mignonnes petites fées dénudées. Côté meneur de jeu, il ne manque aucun des tableaux susceptibles de l'aider dans sa tâche. Le cahier qui accompagne l'écran, d'une quarantaine de pages, est clair et joliment illustré, et remplit parfaitement son rôle. Un errata et une nouvelle fiche de personnage y sont intégrés, ainsi que deux scénarios. Le premier, *Le carnaval des oiseaux*, propose une enquête légère et drôle, mais manque néanmoins un peu d'ampleur. Le second, *Le peuple de la mer*, est véritablement excellent : mystérieux, original et subtil, il intriguera certainement les personnages !

Score 7/10

Un supplément fort bien maîtrisé.

Amélie

- ***Soulreaver* :** Suite officielle du fameux *Legacy of Kain*, *Soulreaver* reprend la partie un millénaire après la transformation du héros en un vengeur masqué aux faux airs de vampire. Ca explore, ça change de plan, ça balance des superpouvoirs et en plus, c'est beau. 359 F (P266, 32 Mo RAM, CD-ROM X8, carte 3D 4Mo)

- ***Mankind 1.5* :** Enfin ! Après quelques petits problèmes de serveur, *Mankind* prend véritablement son essor avec la sortie de cette version «optimisée» et l'annonce officielle du bon fonctionnement du serveur. Bienvenu dans l'espââââce ! 299 F (P200, 32 Mo RAM, CD-ROM X8, compatibilité Direct 6, modem et connexion internet)

- ***Nomad Soul* :** Longtemps voilé d'une aura de mystère, le jeu parainé par David Bowie est à la hauteur de sa réputation ! Novateur, séduisant, hypnotique, il alterne séquences doomlike, exploration et dialogues interactifs, sur un fond musical irréprochable. Génial ! 369 F (P233, 32Mo RAM, CD-ROM X4)

- ***Magic Interactive Encyclopedia* :** Plus simple que *Portal*, plus interactif que *Battlemage*, cette encyclopédie va vous permettre de puiser dans la collection intégrale (!) des cartes, de construire vos decks et d'aller vous mesurer aux joueurs connectés du monde entier... Idéal pour débuter et faire des rencontres. 359 F (P100, CD-ROM X4, 30 Mo libres, modem et connexion internet)

- ***Gabriel Knight 3* :** Dernier volet en date de la fameuse série des *Gabriel Knight*, *Blood of the Sacred* reste fidèle à l'esprit d'investigation en 3D de la gamme, tout en innovant par de nouvelles animations spectaculaires ! Enquêtes au petit village de Rennes-le-Château... 349 F (P233, 32Mo RAM, CD-ROM X4)

L'appel de la meute, un scénario pour Warhammer 40k

SCÉNARIO SPÉCIFIQUE AU CHAPITRE DES SPACE WOLVES

Comme vous avez pu le lire dans les *White Dwarf* 55 (personnages spéciaux), 59 (liste d'armée) et 62 (errata pour pas payer un terminator au même prix qu'un char d'assaut), les Space Wolves sont de retour avec leurs héros, leurs règles spéciales et leur matos. Manque à l'appel une compilation de tout cela (Saint Jervis, je prie pour toi) dans un beau petit Codex. En attendant, voici un scénario spécifique aux Space Wolves, pas du tout officiel (je sais ce que je risque en agissant autrement), mais parfaitement jouissif pour tous les amateurs de ces marines aux longs crocs.

of wolf and Men

Le chapitre des Space Wolves a cela de spécial qu'il ne répond pas toujours aux injonctions du gouvernement impérial. Lorsque ce dernier leur donne l'ordre d'attaquer, ils sont toujours là. Mais quand la paix dure un peu trop longtemps, les Space Wolves s'ennuient. Quand il ne reste plus aucun loup géant de Fenris à tuer à mains nues dans les cales des barges d'assaut et quand les duels à la hache, comme au bon vieux temps, deviennent de plus en plus mortels, il arrive que le leader des Space Wolves autorise ses troupes à aller se détendre un peu sur un monde proche. À ce moment-là, l'appel de la meute est plus fort que tout et malheur à celui qui croisera le chemin des fils de Fenris.

préparation

Pour jouer ce scénario, vous devrez concevoir une armée de Space Wolves d'un certain nombre de points (genre 1000) et l'autre joueur devra concevoir une armée de n'importe quoi d'autre avec 50% de budget en plus (1500 points). Les deux armées devront suivre les schémas suivants.

Briefing de l'attaquant

Le but du joueur incarnant les Space Wolves est de causer le plus de dommages possible au défenseur tout en prenant bien soin de se replier lorsque le défenseur reçoit un trop grand nombre de renforts.

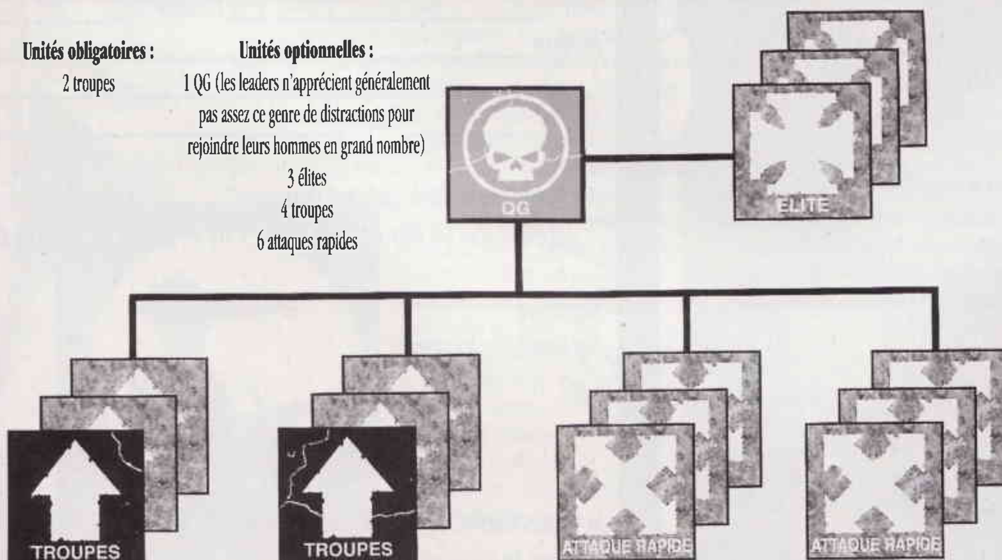
Briefing du défenseur

Le but du défenseur est de tenir assez longtemps pour survivre et avoir assez de renforts pour contre-attaquer et éliminer les Space Wolves.

Règles spéciales

Si le joueur incarnant les Space Wolves le désire, la partie peut se dérouler la nuit. Le joueur incarnant les Space Wolves peut utiliser les règles de frappe en profondeur et d'infiltrateurs.

ARMÉE SPACE WOLF (attaquant)



Il n'y a pas de soutien, ces équipements étant trop coûteux pour être gaspillés de cette façon.

Scenario



Le défenseur utilise les règles d'infiltrateurs et de réserves. Les réserves sont obtenues en utilisant la table ci-dessous :

Tour	1	2	3	4	5	6
Réserves	X	6+	6+	5+	4+	3+

Déploiement

1) Chaque joueur jette un dé : celui qui obtient le meilleur résultat choisit son bord de table.

2) Le défenseur déploie 1 QG et 2 troupes à 12ps du centre de la table. Les autres unités du défenseur entreront en tant que réserves.

3) Si l'attaquant dispose d'infiltrateurs, il peut les déployer à sa convenance, hors de vue des défenseurs à au moins 12ps d'eux. Ensuite, si le défenseur dispose d'infiltrateurs, il peut les déployer de la même façon (hors de vue des Space Wolves et à au moins 12ps).

4) L'attaquant joue en premier et ses unités arrivent en même temps par son bord de table.

Objectif

Les Space Wolves remportent des points avec le barème suivant :
Chaque véhicule adverse détruit : 2 points
Chaque véhicule adverse immobilisé : 1 point
Chaque escouade ennemie éliminée : 2 points
Chaque escouade ennemie réduite de moitié : 1 point

Le défenseur remporte des points avec le barème suivant :
Chaque véhicule détruit ou immobilisé : 2 points
Chaque escouade ennemie éliminée : 2 points
Chaque escouade ennemie réduite de moitié : 1 point

S'il reste des Space Wolves sur le plateau à la fin du 6ème tour, ils sont considérés comme des pertes. Les Space Wolves peuvent sortir de la carte par leur bord de déploiement à tout moment à partir du tour 5. Ils ne peuvent plus revenir par la suite.

Réserves

Les réserves du défenseur entrent par son bord de table.

Durée de la partie

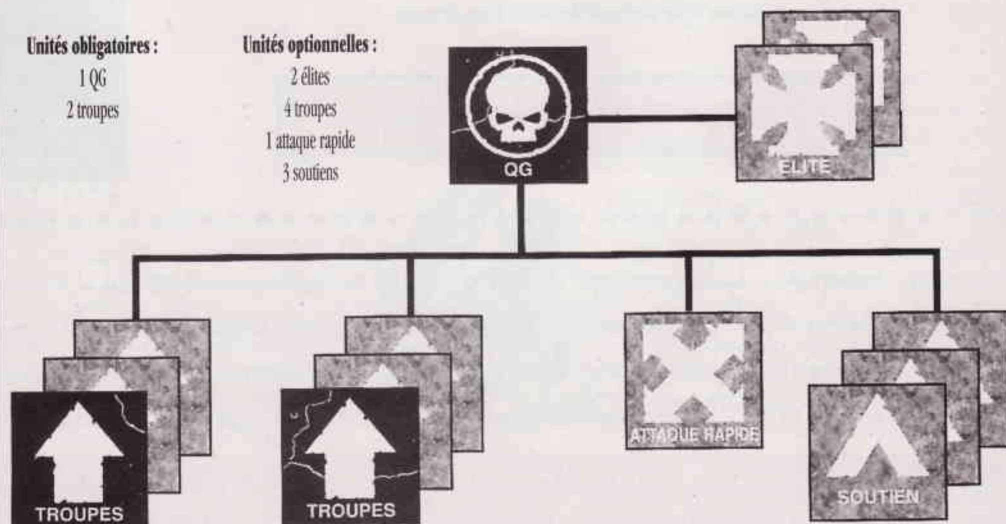
La partie dure six tours.

Couloir de retraite

Les troupes forcées de battre en retraite le feront vers leur bord de table par le plus court chemin, en utilisant les règles normales de retraite.

CROC

ARMÉE DU DÉFENSEUR
(les Eldars Noirs ne peuvent pas jouer)



COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !


N°1 : DISPO


N°2 : ÉPUISÉ


N°3 : DISPO


N°4 : ÉPUISÉ


N°5 : DISPO


N°6 : DISPO


N°7 : DISP


N°8 : DISPO


N°9 : DISPO


N°10 : DISPO


N°11 : DISPO


N°12 : DISPO


N°13 : DISPO


N°14 : DISPO


N°15 : DISPO


N°16 : DISPO


N°17 : DISPO



Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de backstab.
Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à :
backstab, 7 rue de Paradis, 75010 Paris, France

Tous les ANCIENS NUMÉROS sont au prix de 35 F (40 FF ou 6 Euro pour l'étranger)

- ☐ Je commande le **numéro 01**
- ☐ Je commande le **numéro 03**
- ☐ Je commande le **numéro 05**
- ☐ Je commande le **numéro 06**
- ☐ Je commande le **numéro 07**
- ☐ Je commande le **numéro 08**
- ☐ Je commande le **numéro 09**
- ☐ Je commande le **numéro 10**
- ☐ Je commande le **numéro 11**
- ☐ Je commande le **numéro 12**
- ☐ Je commande le **numéro 13**
- ☐ Je commande le **numéro 14**
- ☐ Je commande le **numéro 15**
- ☐ Je commande le **numéro 16**
- ☐ Je commande le **numéro 17**
- ☐ Je commande le **numéro 17**

TOTAL : ....

Nom : ____________________
Prénom ____________________
Adresse : ____________________
Code postal : __________ Ville : __________
Pays : __________ Âge : ____

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Aide de jeu

Bien souvent, il arrive au cours d'une partie que le MJ soit confronté au problème de la gestion historique ou légendaire. Que ce soit une recherche en bibliothèque, une discussion avec le "vieux du village", source inépuisable de légendes ou simplement le rappel d'un fait particulier, la gestion du passé et des rumeurs est souvent un tel calvaire que nombre de MJ ont choisi de laisser tomber.
Hardi, chers confrères, relevons le gant et plongeons-nous dans les méandres de l'Histoire...



Il était une fois:

Alain Decaux raconte...

"Histoire : récit des événements et des faits dignes de mémoire."

- Dictionnaire cormyrien

On peut considérer que l'Histoire médiévale-fantastique est diversement perçue dans la société et que seules certaines personnes s'y intéressent. Il faut savoir que le travail "d'historien" au sens strict est inexistant à l'époque et que seuls des érudits, attachés aux grandes cours, s'intéressent au passé.

Histoire des royaumes : cet aspect de l'Histoire s'intéresse aux généalogies nobles, aux édits, aux (rares) recensements, aux impôts et aux guerres. Elle intéresse les nobles, les scribes et les sénéchaux qui sont peu nombreux. Mais ils dirigent et une grande partie de leurs pouvoirs repose sur la tradition et les écrits. C'est donc cette partie de l'Histoire qui sera léguée aux générations futures et officialisée. Des recherches historiques reposeront majoritairement sur l'exploitation de ces documents. Il arrive que lors de bouleversements politiques, une grande partie des archives disparaissent pour "tourner la page". Une révolution ou une invasion sont ainsi symboles de disparition d'une partie de l'histoire d'un pays. Il faut aussi compter avec les interprétations et les machinations qui peuvent transformer un fait en un tissu de mensonges qui en deviendra la version officielle.





Histoire religieuse : beaucoup plus partisane, cette vision de l'Histoire compile les faits se rapportant aux dieux et aux événements du Panthéon. La Chute des Avatars fut une période très chroniquée par les prêtres, et ce en raison de la multitude d'informations théologiques qui en découlait. L'histoire religieuse est souvent axée sur la divinité tutélaire, ses manifestations, son Dogme, et comprend des tomes entiers de réflexions des grands du clergé. Rares sont les écrits qui réfléchissent à la vérité du Dogme et qui s'interrogent sur le bien-fondé de leur religion. Les "réformateurs" ou autres agitateurs sont souvent traités en blasphémateurs, excommuniés et tués. Les recherches entreprises dans ces milieux se heurteront souvent à l'obscurantisme. Toutefois, les religieux sont connus pour leur soin et nombre de temples et de monastères abritent des bibliothèques inestimables, très bien alimentées.



Histoire magique : ce récit de l'Histoire reste le plus partiel et le plus orienté de tous. Ses partisans ne retiennent de l'Histoire que les grandes découvertes magiques, les noms et biographies des grands enchanteurs et les faits étranges et mystérieux qui peuvent résulter de la magie. En fait, seuls les moments de l'Histoire où la magie était présente y figurent. Sa chronique est floue, teintée des interprétations de l'auteur et assez peu fiable. Par contre, elle s'intéresse aux détails, ce qui peut avoir son importance pour des PJ friands d'anecdotes. L'histoire magique est compilée par des mages ou des cultes associés, comme Mystra ou Azouth. Les grimoires contenant ces faits sont accumulés au cours de voyages et d'aventures, et ensuite jalousement protégés par leur possesseur. Son entretien laisse parfois à désirer, et le décès du mage sonne souvent le glas de sa bibliothèque. Récupérés par ses confrères, dérobés par les voleurs ou revendus par des membres de la famille désireux de se débarrasser des vieilleries, les livres d'histoire des mages suivent un parcours chaotique qui leur vaut des traitements impossibles.

Histoire populaire : cette partie de l'Histoire représente la tradition orale. Elle n'existe que depuis peu de temps et subit une forte déformation. Elle rassemble les racontars de taverne, les ragots de villages, les légendes et les anecdotes les plus incroyables. L'histoire populaire fait mention de faits précis sur environ deux ou trois ans. Ensuite, la déformation et l'oubli font que les informations disparaissent par désintérêt ou perdent leur sens véritable. Contrairement aux autres histoires, la populaire vit par le bas peuple, rarement lettré et avide d'interprétations. Une information subit des déformations à partir du moment où elle s'éloigne de son lieu et de son moment d'origine. On aura rapidement dix versions contradictoires, avec peu de vérité en chaque. L'histoire populaire est à l'origine des autres formes d'histoire. Il appartient à certains de séparer les différents éléments afin de les faire devenir durables. À ce niveau interviennent les bardes, véritables colporteurs de ces rumeurs et responsables de leur existence. Le barde a en effet ce pouvoir énorme de décider de la survie d'une information, de ses éventuelles modifications et de son passage dans l'Histoire.

Le présent, c'est l'Histoire de demain...

L'histoire est toujours orientée en fonction de ceux qui la compilent et la conservent. Mais les intervenants qui la colportent sont moins exclusifs. Les bardes, les aubergistes, les marchands, les baillis de villages et les voyageurs (donc les aventuriers) sont pourvoyeurs d'informations variées qui deviendront des faits historiques. Dans des recherches sur le passé ou le présent, tous ces gens devront être des interlocuteurs privilégiés. Bien sûr, chacun peut considérer que ce qu'il sait est inutile, mais toute information banale est primordiale pour ceux qui la recherchent. Ex : un tavernier remarque un soir un elfe aux cheveux argentés vêtu de bordeaux devant son établissement. Aucun intérêt pour lui, mais qui ne dit pas que dans deux jours des aventuriers à la recherche de cet elfe ne vont pas entrer dans la ville... S'ils ont la bonne idée d'interroger les tenanciers d'auberges, ils auront l'information que cet elfe était bien, il y a deux jours, dans ce quartier précis, à une certaine heure, qu'il n'était pas blessé, etc.

Lors de toutes vos gestions d'Histoire ou d'enquêtes, gardez bien à l'esprit qu'une information a toujours une valeur intrinsèque, pour une personne ou une autre. De plus, l'Histoire s'écrit souvent à partir de petits faits qui mis bout à bout tissent un récit cohérent pour les générations futures.

L'Histoire, c'est pour les nains ! Y faut creuser !

- proverbe paysan

Si l'on sort de la recherche sur le présent pour celle du passé, il convient de s'intéresser aux détenteurs de l'Histoire. Même si les historiens purs n'existent pas vraiment, certaines professions disposent de documents qui peuvent être considérés comme valables.

En ce qui concerne **l'Histoire des royaumes**, on la trouve dans les archives des rois ou chez les chambellans et sénéchaux en exercice. Les maisons nobles gardent nombre de papiers en rapport avec leur lignée, les baillis et bourgmestres ont souvent des journaux tenus régulièrement et qui traitent des décès, naissances, impôts, justice locale, faits divers et mouvements importants de personnes. Dans une moindre mesure, les sorciers locaux, les moines du clergé régulier et les marchands lettrés peuvent disposer d'éléments utiles.

L'histoire religieuse est normalement gardée dans les temples importants, souvent en ville. Des bibliothèques sont entretenues par les Ordres, et leur accès est public, quitte à verser une obole. Bien sûr, les informations compilées dépendent de l'orientation du culte.

L'histoire magique se trouve exclusivement dans les guildes de magie, les temples des dieux liés à la magie et chez les mages eux-mêmes. Les guildes et les temples disposent de bibliothécaires et de scribes qui ont eu la





conscience de ranger et d'entretenir les ouvrages. On pourra y trouver une variété d'informations importante. Pour les mages, la qualité et la variété sont plus aléatoires. Tout dépend du mage...
L'histoire populaire est la plus omniprésente. Il suffit souvent de s'adresser aux personnes se trouvant aux alentours du lieu d'action, et pas trop longtemps après pour dénicher l'information. Car elle est fugace ; passées quelques années, tout le monde aura oublié et il ne restera plus qu'à espérer que quelqu'un a gardé une trace écrite.



Le droit de savoir

Accéder aux informations historiques est parfois nécessaire dans un scénario. Pour ne pas laisser vos joueurs frustrés (" Bon, ben, non, vous savez pas où trouver ça ! ") ou trop peu impliqués (" Vous cherchez et vous trouvez tout "), voici des idées pour gérer l'accès à la connaissance :

Histoire des royaumes : accéder à ces archives oblige souvent à montrer patte blanche. En effet, les autorités les détenant répugnent à laisser n'importe qui accéder à leurs petits secrets. Charge aux PJ de se montrer respectables, ou de s'attirer les bonnes grâces d'un puissant qui pourra consulter pour eux les précieux registres. La corruption est parfois un moyen efficace, mais la peur des représailles peut réduire cette méthode à néant. Dans des pays laxistes, bien sûr, son efficacité reste indéniable.

Histoire religieuse : l'accès à ces archives varie en fonction du culte et selon son secret relatif. Il est souvent possible de négocier financièrement un accès à la bibliothèque, de quelques pièces d'argent à une cinquantaine de pièces d'or, mais il arrive parfois qu'un clergé décide de monnayer son savoir par des services ou des objets très précieux (magiques ou artistiques). Dans le cas de personnalités, l'accès peut être négocié par l'obtention de certains privilèges. Un Roi pourrait donc être obligé de concéder un droit d'impôt à un clergé en échange de l'accès à certaines archives. Dans l'absolu, il n'existe pas de protocole systématique d'accès aux bibliothèques des temples. Il vous faudra chaque fois considérer la valeur des informations pour le culte et la mentalité de ses prêtres.

L'histoire magique : accéder à ces ouvrages relève de l'exploit. Dans le médiéval fantastique, la magie est réservée à une élite intellectuelle, qui cultive soigneusement le mystère. Il est alors inimaginable de laisser des ignares accéder à leurs précieuses informations. À moins d'être soi-même mage, il est très difficile d'avoir accès aux écrits. Les contreparties sont souvent démesurées et délibérément rebutantes. Pour un mage, les conditions d'accès sont souvent dictées par les capacités, le titre et la renommée. Au pire, des accords matériels seront conclus (échanges de sorts, paiement en or, en composantes ou en services). La cerise sur le gâteau reste toutefois d'accéder à la bibliothèque personnelle de mage. Outre les conditions énoncées plus haut, il faudra prendre en compte le caractère du thaumaturge, ce qui complique encore les choses.

L'histoire populaire est la plus facile à trouver, mais pas à récolter. Si la majorité des gens sont trop heureux de pouvoir raconter leur bout d'histoire, d'autres prennent un malin plaisir à " se faire mousser " en se faisant prier. Dans le premier cas, on ne peut pas non plus considérer que l'on soit sorti de l'auberge : il va falloir trier dans le méli-mélo pour retrouver l'intéressant (trouver la mère Michu, c'est pas dur. La lancer non plus d'ailleurs... mais alors pour s'en dépêtrer, aïe !). Pour les seconds, il n'est pas rare de devoir se plier à quelques caprices afin d'entrer en grâce. Que ce soit partager une chopine (ou plus) dans une auberge, la dégustation de l'immonde spécialité culinaire locale ou bien sacrifier à un rituel viril (lancer de tronc, bras de fer...), quelques gestes symboliques feront vite tomber les barrières. Bien sûr, le pas est parfois difficile à franchir. Le coup de l'alcool de crapaud ? Trop dur !

Les acteurs de l'histoire

Après la nature, la compilation, le stockage et l'accès, il nous reste à traiter d'un point majeur de l'Histoire. Avant d'être des mots sur une page, les faits historiques sont d'abord les actes d'hommes et de femmes. Chacun peut devenir un jour l'acteur de cette fresque. Pour le MJ qui décide de gérer une longue campagne, le distinguo entre les actions vraiment importantes et les gens réellement célèbres devient vite un casse-tête. *Birthright* (RIP) en fut la meilleure illustration. Alors que *AD&D* se prête bien aux campagnes longues et épiques, l'impossibilité d'y gérer la célébrité empêche souvent les PJ de se sentir héroïques .
Pas de souci, je vous propose ici de régler le problème de la réputation par une petite gestion technique.
Les trompettes de la renommée (G.Brassens)
Chaque personnage majeur (PJ ou PNJ) d'une campagne peut être défini par plusieurs critères notés sur 20, qu'il verra évoluer à mesure de sa carrière.

Réputation : cette caractéristique représente la célébrité du personnage dans le monde qui l'entoure. Un roi aura un score élevé alors qu'un paysan se contentera d'un 1.
L'échelle de valeur se décline comme ceci :
1-5 : aucune célébrité. Le personnage est connu de son voisinage proche, d'un ou deux parents éloignés et d'un éventuel confrère.
6-10 : petite réputation. Le personnage a fait un peu parler de lui et son nom commence à évoquer quelques souvenirs. On l'associera à certaines actions et son nom sera connu d'une petite cité ou jusqu'aux frontières d'une baronnie.
11-14 : personnalité connue. Le personnage est connu par la majorité des membres de sa profession et de nombreuses personnes ont des souvenirs précis de sa description et de ses actions courantes. Sa réputation s'étend sur une cité et atteint les frontières du pays où il vit.
15-17 : célébrité. La description du personnage est connue et il lui est difficile de se promener incognito. Une capitale entière aura entendu parler de ses exploits, et il est connu dans tous les pays voisins.
18-20 : légende vivante. Tout le monde reconnaît le personnage au premier coup d'œil et il doit constamment veiller à l'exemple qu'il donne. Il est connu dans toutes les villes de plusieurs pays et son nom est cité sur tout un continent.

Aide de jeu



Lors de la rencontre avec un personnage doté d'une réputation, le joueur jette un D20. Si le jet est inférieur à la réputation, il connaît le personnage et quelques informations peuvent être ajoutées.
Nota : dans certaines circonstances, le MD peut décider de faire jeter un dé inférieur au D20. Dans le cas d'un village natal, un personnage revenu chez lui retrouvera ses anciennes connaissances plus facilement. Le MJ peut alors permettre d'utiliser 1D10, voire 1D8 si le PJ a une très bonne mémoire.



Chaque personnage reconnu a ensuite trois traits qui font qu'il est plus qu'un nom.
Statut : directement lié à la profession, sans indication de classe ou niveau, ce critère indique la compétence professionnelle du PJ/PNJ et sa fonction. Ex : milicien, prêtre de quartier, scribe au service d'Untel, bras droit du seigneur X.
Trait de caractère : ce critère énonce un ou deux traits pour lesquels le personnage est connu.
Détail personnel : ce critère représente le détail particulier qui contribue à la réputation du personnage concerné. Il peut s'agir d'un trait physique (borgne, chauve) ou d'une réalité sociale (veuf, en disgrâce) ou d'une habitude (vêtu de rouge, ne touche jamais ses interlocuteurs, parle seul).

Une fois la réputation initiale reconnue, un jet d'un nouveau D20 va déterminer quels traits sont connus. Un seul jet est effectué pour les trois critères. Si le jet est inférieur au critère, celui-ci est connu. Le MD n'annonce pas de score. Les joueurs jettent à l'aveuglette et le MJ transmet les informations selon le résultat.
Prenons le cas de Lord Winfield, Chevalier à la Cour. Il est âgé et a participé à de nombreuses batailles. Il est connu pour son respect des règles de l'étiquette et pour sa bravoure. Né hors de la noblesse, il fut anobli par son seigneur pour ses exploits mais il évite d'en faire étalage.

Lord Winfield possède une Réputation de 12, c'est un héros local. Ses trois traits sont : Chevalier vétéran 18, Courtois et brave 14, Roturier anobli 7.
Un PJ arrivant à la cour cherche à reconnaître ce vieux chevalier. Le joueur qui l'incarne obtient un 11, ce qui permet au PJ d'identifier Lord Winfield. Aussitôt, le joueur rejette un deuxième D20 et obtient 13, ce qui permet au PJ de connaître le statut de Winfield et sa réputation de courtoisie et de bravoure. Mais ce jet ne lui permet pas d'avoir de détails personnels. Le PJ ignore alors tout des origines de Winfield.

Quelques personnalités des Royaumes Oubliés...

Azoun IV:
Rep 17
Roi du Cormyr 20
Juste et éclairé 16 Sans héritier mâle 11

Elminster:
Rep 19
Archimage des Royaumes 20
Grincheux irascible 13
Multicentenaire 15

Manshoum:
Rep 4
Maître du Zhentarim 18
Rusé et impitoyable 16
Très discret 12

Fzoul Chembryl:
Rep 14
Grand Tyrannar Zhenthil 15
Tyrannique et rusé 18
Alliés beholders 8

Oragie Maind'argent :
Rep 15
Maîtresse barde 12
Volontaire et réfléchie 12
Maîtresse ménestrel 3

Drizz't Do'Urden :
Rep 11
Ranger adepte de Meilikki 8
Amer 14
Rénégat elfe noir 19



comment faire évoluer sa réputation

En règle générale, on ne choisit pas sa réputation, on l'assume. Les actes accomplis pourront influer, mais c'est le MJ qui décide de l'évolution de la réputation d'un PJ. Le MJ peut considérer que les actes d'un PJ vont dans le sens de sa réputation et la faire augmenter. Il peut aussi la baisser si ses actes sont contraires à sa réputation actuelle.

Les variations sont assez lentes à émerger, souvent un mois, en raison de la lenteur des communications à l'époque médiévale. Mais dans certains cas comme des Cours, où tout se sait vite, ou la réalisation d'exploits, ce délai peut être largement réduit.

Les bardes et la réputation.

Les bardes ont ceci de particulier qu'ils peuvent influer sur la réputation des autres par des chansons ou des poèmes à propos d'un personnage. Pour chaque niveau d'expérience, il possède un Point de Soutien. Il peut alors modifier la Réputation de quelqu'un, en bien ou en mal. S'il a investi au moins un point dans la Réputation d'une personne, le barde peut allouer d'autres points pour faire varier les Traits. Ces points sont distribués de façon durable et une révision mensuelle des attributions permet de gérer les allégeances du barde.
Attention, si ce système est utilisé, un barde ne peut jamais consacrer plus de la moitié de ces "points de soutien" à une même personne.

Prenons le cas d'Archibaldo, célèbre troubadour (Barde 10°). Il a choisi de chanter les louanges du roi Azoun IV et consacre donc 2 pts de soutien à sa Réputation. Il appuie sur le sens de la justice du roi en contant ses jugements exemplaires et investit trois points dans ce Trait ! Le MJ doit compter que Azoun ajoute 2 à sa Réputation et 3 à son Trait Juste, tant qu'Archibaldo lui est fidèle. Pour asseoir sa condition de vie, Archibaldo consacre 1 point à chacun des cinq grands vassaux du roi. Gageons qu'il sera bien accueilli à la Cour...

Bien sûr, ce système peut largement accroître la réputation d'une personne, mais il faut compter avec les troubadours qui chercheront à " démonter " cette réputation. De plus, il est possible de donner une réputation à quelqu'un en assemblant quelques bardes qui répandront des rumeurs. Une réputation peut ainsi être remplacée en quelques semaines si le personnage est la cible d'un groupe influent.

Thomas Feron

Visuels extraits du *AD&D Core Rules 2.0*

faux semblants

Ce scénario d'ambiance s'adresse à des personnages assez expérimentés de niveau 8-10. Son action se déroule quelques années après la Chute des Avatars et le Cyrinishad, donc après 1361. L'essentiel du scénario repose sur une série de scènes où l'un des personnages prendra une importance héroïque. Il est bon que le groupe comporte un Paladin ou un Croisé, voire un Prêtre pour vraiment prendre son ampleur. Il est idéal pour donner à un paladin l'image épique qui lui revient.
Religions et avatars (quasi indispensable), Aventures dans les royaumes, les Carnets d'Elminster, voire The Dalelands pourront s'avérer de précieux renforts.



Qui est ce héros ?



Au cours de ce scénario, une grande partie de l'action se focalise autour d'un personnage particulier. Non pas que ses compagnons soient alors impuissants à intervenir au cours des scènes épiques qui forment son destin, mais les joueurs doivent bien sentir qu'ils sont en train d'écrire une partie légendaire de l'Histoire et qu'ils ne seront jamais que les preux compagnons d'un Héros. Si un Paladin ou un Croisé fait partie de votre équipe, c'est à lui que revient le rôle. Dans un autre cas, lisez bien ce scénario et penchez-vous sur le background de vos PJ afin de choisir lequel peut vraisemblablement être ce Héros.

Prologue : sombres présages

Dans l'idéal, ce scénario devrait être précédé de passages intercalés dans d'autres scénarios. Depuis plusieurs semaines, le Héros (appelons-le ainsi) est la proie de cauchemars récurrents, de visions fugaces lors de rêveries ou de prédictions sinistres révélées par des voyantes croisées dans la rue. Chaque fois, il est question d'un être noir, peut-être d'un frère ou d'un ami, et sa présence obsédante nargue le personnage. Il est aussi symbole de mort et de tristesse. Parfois même, le Héros a la sensation de sortir de son corps, de voir d'autres lieux avant qu'un choc brutal ne le ramène à la réalité, transpirant et tremblant. Aucune action magique n'est décelable et tous les prêtres, mages, exorcistes et rebouteux rencontrés ne pourront rien contre ces signes. Laissez le joueur s'interroger sur l'avenir psychologique de son personnage, puis lancez la première partie.

Le visiteur de minuit

Peu importe le lieu où vous faites débuter la première partie de ce scénario du moment que les PJ se trouvent hors d'une ville et à moins de dix jours de voyage de Yhaunne.

Un soir, alors que la troupe se repose après un voyage, le Héros va recevoir une visite spectaculaire. Vers le milieu de la nuit, l'éventuel garde (ainsi que tout PJ éveillé) va sombrer dans un profond sommeil qui ne le quittera qu'à l'aube. Réveillé dans ses cauchemars comme souvent, le Héros va constater qu'une apparition luminescente flotte devant lui. La forme blanche ondule au gré de la brise. Elle évoque un vieil homme vêtu d'une longue et ample toge blanche, surmontée d'un large capuchon qui ne laisse voir que son menton mince et flétri. Ses mains sont dans ses manches et il n'esquisse aucun mouvement. L'apparition est une projection mentale d'Astolphane, qui a pris soin d'endormir tous les compagnons du Héros. Malgré les efforts déployés, aucun ne se réveillera. Astolphane le mettra en garde contre "son frère noir", "son jumeau vendu aux Ténèbres" et lui annoncera que les heures qui viennent seront des heures de traîtrise et de combat. Il sait que l'Ombre de Baine est déjà en route pour tenter de tuer le Héros, le seul qui puisse détruire la source de sa puissance, et Astolphane désire que l'issue de cette histoire soit jouée lors de la conjonction et pas avant. Il restera mystérieux sur les raisons de son apparition et se contentera de prévenir le Héros d'une attaque imminente. Il n'est pas à l'origine des flashes précédents, mais leur mention ne l'étonnera guère. Très fataliste, il confiera au Héros qu'il a maintenant un rôle à jouer et qu'il ne pourra s'y soustraire. Astolphane invitera le Héros à le retrouver en ses terres, au château Mistmoor, sur la côte nord de la péninsule de Yhaunne.

Après avoir livré ces éléments, Astolphane ne s'éternisera pas et laissera son image se dissiper. Le Héros sera alors pris d'un engourdissement irrésistible et les brumes du sommeil emporteront la vision de ce vieux prédicateur...

Gurgûûl-crête-rouge

Le reste de la nuit s'étant heureusement passé sans visite, les PJ se réveilleront l'esprit troublé par un sommeil trop lourd et sans rêves. Le Héros, lui, doutera même de la réalité de ces visions embrumées. Toutefois, il ferait bien de se méfier.

L'Ombre de Baine est en effet en route pour assassiner le Héros avant la date fatidique, qu'il a depuis longtemps étudiée. Pour ce faire, il s'est adjoint les services exorbitants d'une tribu d'ogres mercenaires qu'il a fait transiter jusque dans la région. Vers le milieu de la matinée, les PJ seront pris en chasse par Gurgûûl-Crête-Rouge et sa horde.

Gurgûûl est un immense ogre de plus de trois mètres de haut. Une crête rouge garnit le sommet de son crâne chauve et ses crocs coniques érodés trahissent son âge avancé. Gurgûûl n'est pas originellement un ogre : il s'agit en fait d'un mage présomptueux qui fut un jour victime d'une métamorphose. Devenu un monstre musculeux, le mage acquit au fil des années la mentalité ogre et perdit ses raisonnements humains. De cette époque, il ne lui reste plus aucun souvenir, quelques facultés magiques et une ruse qui lui ont permis de devenir un chef de tribu respecté. L'idée de louer ses services comme mercenaire lui assure une relation avec le monde des humains et donc une existence luxueuse pour sa troupe.

Ses pisteurs ont repéré la trace des aventuriers depuis quelques heures et une marche forcée a amené sa horde à peu de distance du groupe. Si les PJ sont rapides, il utilisera son parchemin pour lancer sa horde dans une course terrifiante. S'ils sont plutôt lents, il tentera une manœuvre d'encerclement, préférant mettre une heure de plus à entourer le groupe, mais sans laisser d'issue.

Si les personnages tentent de jouer de discrétion, magique ou non, les ogres resteront à quadriller le terrain alors que Gurgûûl coordonnera une fouille méticuleuse. Il y a fort à parier qu'une guérilla de sous-bois avec une tribu d'ogres risque vite de devenir un enfer entrecoupé de fuites haletantes...

Au moment où le combat sera sur le point de débuter, une silhouette engoncée dans une étrange armure noire se dressera sur un affleurement rocheux et désignera le Héros à Gurgûûl. L'Ombre porte son gantelet à la main gauche et ne semble pas avoir d'autre arme qu'une longue épée au côté.

Pour le Héros, le temps semble s'arrêter, les regards des deux hommes se croisent et les bruits de la mêlée qui s'engage semblent étouffés derrière un mur de coton. Le Héros comprendra alors qu'il vient de voir ce fameux " frère noir " qui le hante depuis des semaines... La scène sera brutalement interrompue par la violence des combats entourant le Héros. L'Ombre disparaîtra à sa vue et quittera les lieux par son anneau de téléportation.

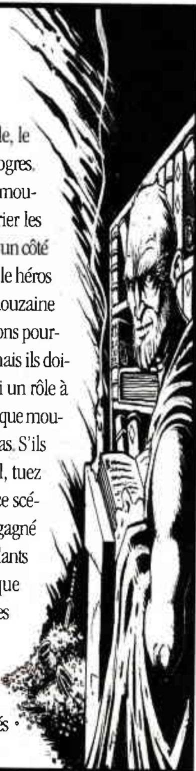
À la fin du combat, durant lequel nul ogre ne se rendra, les PJ

L'Histoire est en marche...

Ce scénario repose sur un fait important de l'histoire des Royaumes. Au cours de la Chute des Avatars et des guerres qui les accompagnèrent, l'attaque de Baine sur Tantras fut le cadre d'un combat terrible entre deux divinités. Pour ceux qui n'auraient pas lu " Tantras ", éd. Fleuve Noir ch. XVI, sachez que Baine attaquant Tantras avait pris pour avatar une immense statue d'obsidienne de trente mètres galvanisée d'énergie nécromantique canalisée par Myrkul. Torm, pour défendre sa cité, dut demander à ses prêtres le sacrifice de leur âme afin de modifier son avatar d'homme en un autre capable de combattre Baine. Il prit alors la forme d'un homme à tête de lion en or, de même taille. Un peu au nord de la cité, les deux dieux se rencontrèrent et se livrèrent à un corps à corps sans merci. Finalement, les deux Avatars éclatèrent, formant un cratère gigantesque et une zone de magie morte devenue célèbre. Ce que l'Histoire n'a pas retenu, c'est que si Baine mourut ce jour-là, une infime partie de son pouvoir existait encore dans les débris de son avatar. Un homme, serviteur dévoué de Iyachtu Xvim, fils de Baine, se mit un jour à chercher ces débris. Finalement, il en trouva un, qui avait concentré ce qui restait de la puissance de Baine et qui n'avait pas été dissipé par la zone. Et de ce fragment, il fit un gantelet. Ce gantelet allait propulser ce pauvre hère dans un maëlstrom de pouvoir et de violence qui fit de lui l'Ombre de Baine, un des principaux agents de Iyachtu Xvim dans les Royaumes. L'ironie du sort voulut que ce héraut du Seigneur de la Destruction soit armé d'une partie des pouvoirs de son père.

Ce que tous ignoraient, c'est que Ao, Seigneur des Dieux, avait tissé le destin afin que ces dernières traces du Dieu des Conflits disparaissent. Et ce Destin avait joué du Temps et de sa patience pour parvenir à son but. Il avait vu les étoiles le jour du conflit, et il avait vu que les étoiles étaient dans une position rare. Alors le Destin sut que seuls ceux nés sous cette conjonction pourraient accomplir le dessein d'Ao. Cette conjonction a eu lieu trois fois dans l'Histoire des royaumes : une fois à la naissance du Héros, une fois à la naissance de celui qui allait devenir l'Ombre de Baine et une fois durant le combat de Dieux. Et au jour où le scénario commence, il ne reste plus que quelques jours avant que la conjonction ne se présente à nouveau et que ce combat inachevé connaisse enfin son issue...

Les héros meurent à leur heure



Durant le combat qui se déroule, le Héros est la cible prioritaire des ogres. Toutefois, son destin n'est pas de mourir aujourd'hui. Faites alors varier les réussites des ogres afin de donner un côté dramatique à la scène alors que le héros résiste aux assauts d'une demi-douzaine d'ogres acharnés. Ses compagnons pourront être frappés de sa chance, mais ils doivent comprendre qu'ils ont aussi un rôle à jouer et que leur ami seul ne fera que mourir piteusement s'ils ne l'aident pas. S'ils laissent le Héros combattre seul, tuez ce dernier à petit feu, clôturez ce scénario, considérez que l'Ombre a gagné et qu'une époque de troubles sanglants s'ouvre pour Féerune avant que d'autres personnes, dans quelques années, ne réparent les erreurs des PJ. Le Destin s'acharnera alors contre eux et ils resteront toute leur vie des lâches ridiculisés par l'Histoire...

pourront enfin respirer un peu et constater que le Héros s'en est (a priori) sorti miraculeusement. Il sera impossible de retrouver la trace de l'Ombre, par quelque moyen que ce soit. Les jours suivants seront calmes et la troupe pourra atteindre la côte de l'Allonge du Dragon.

Mistmoor

Le château de Mistmoor ne sera pas très évident à trouver. Non qu'il soit difficile à voir, mais les PJ ne disposent que d'une localisation approximative et toutes les demandes auprès de la population locale se solderont par un échec. Bizarrement, personne ne semble se soucier qu'un château puisse se dresser sur les falaises du nord. Il faudra aux PJ quelques jours pour sillonner les villages de la région avant qu'un pêcheur local ne grommelle que "oui, y a bien l'château là-haut, mais vous savez moi, j'y suis jamais allé. Qui qu'y vit d'dans... ben j'en savions rien, moi. C'est point mes affaires !" Même après avoir localisé le lieu, apprendre quelque chose sur son occupant se heurtera au désintérêt des habitants et ne donnera rien.

C'est donc avec une curiosité légitime que les PJ vont arriver sur la lande où se dresse le château. D'une architecture peu guerrière, il comporte de nombreuses tours rondes et fut construit à pic d'une haute falaise où la mer vient se fracasser. Un chemin sablonneux y mène, assez mal entretenu. Nul garde ne s'y trouve et le pont-levis est baissé et les portes closes.

Astolphane est un homme âgé qui étudie depuis longtemps la nécromancie, mais en attaquant par son aspect le plus honorable. Loin de rechercher la mort et la puissance, il se pose plus en théoricien pratiquant qu'en despote. Pour lui, la mort est un état inévitable, mais pas à rechercher, et la nécromancie n'est qu'une énergie magique parmi d'autres. Il vit reclus depuis des dizaines d'années, faisant planer sur la région un large enchantement qui lui assure le désintérêt de ses voisins. Astolphane s'est entouré de serviteurs mort-vivants qu'il a lui-même "construits". Ses serviteurs sont des squelettes et ses valets des zombies desséchés. Tous ont été construits à partir de pièces détachées soigneusement choisies. Les os de ses squelettes ont polis, blanchis, vernis et incrustés de pierreries. Ses zombies sont secs, la peau tannée et graissée comme du cuir, sans odeur, et vêtus de tenues de valet en bon état. Ils ont tous été fabriqués et sont plus des golems mineurs que des morts vivants. Ils ne sont d'ailleurs pas animés par des âmes torturées et privées de repos mais par des enchantements sans personnalité.

Nul doute que les PJ seront surpris d'être accueillis à la porte par six squelettes en armure rutilante, incrustés de joyaux et porteurs d'une cape soyeuse. Leurs orbites brillent d'un éclat doré et ils feront courtoisement signe aux personnages de rentrer. Les attaquer ne mènerait à rien, ils se laisseraient abattre sans résistance et les PJ en seraient quittes pour trouver la salle du trône seuls... Arpentant les couloirs impeccables aux tapisseries époussetées et aux tapis lavés, les PJ risquent de ne pas comprendre où ils sont tombés. Ils seront conduits vers la salle du trône, où Astolphane reçoit ses rares visiteurs. La salle est tout en longueur, au plafond voûté soutenu par des colonnes. Sous un dais blanc et or, dans un trône d'ivoire gravé de runes, Astolphane les accueillera avec la plus grande courtoisie.

Il se montrera un hôte charmant, franc et fort disposé à entendre les questions de ses visiteurs. Il expliquera qui il est et comment il a choisi de vivre. C'est un passionné de philosophie et de théologie et une discussion sur le bien-fondé de ses travaux le ravira. Il s'adressera au Héros en particulier, mais sa courtoisie ne lui fera pas oublier les autres PJ. Il expliquera alors le destin du Héros, en appuyant bien sur son inéluctabilité. Il rappellera la bataille de Tantras, la Conjonction, l'imminence de sa réapparition et la nécessité de parachever la mort d'un Dieu dont il ne devrait plus rien subsister. Il ne révélera sa foi que si la question lui est directement posée. Par l'ensemble de son propos, il fera comprendre aux PJ qu'il n'est, comme eux, qu'un pion que le Destin a décidé de jouer à ce moment. Pour lui, c'est ainsi et il ne saurait en être autrement.

À ce moment de la discussion, il proposera aux PJ de partager un repas et de disposer de chambres s'ils sont fatigués. Sa proposition est des plus honnêtes. Il annoncera poursuivre la discussion après manger car son rôle ne semble pas se limiter à jouer



les prédicateurs sinistres.

Le repas risque d'être un grand moment de tension pour les PJ. Servis par des serviteurs morts, ils risquent d'avoir une appréhension bien légitime au moment de soulever les couvercles. Le repas sera des plus normaux, composé de viande en sauce et de légumes cuits servis avec quelques tartes et un vin correct. Astolphane cherchera au cours de ce repas à prouver aux PJ sa bonne volonté et portera la discussion vers des sujets d'intérêt général (politique, religion, commerce, histoire...). Pour un homme si isolé, il s'avérera très cordial et remarquablement informé. Il veut en effet se présenter sous son meilleur jour pour leur proposer certains plans visant à assurer la disparition de l'Ombre et du Gantelet.

Si les PJ sont fatigués, il proposera de reporter la discussion au lendemain et leur fournira des chambres individuelles, décorées et propres. Les serviteurs mis à leur disposition seront tous des zombies à l'aspect finalement pas si dérangeant. Ils pourront bien sûr être congédiés sur demande. Si au contraire ils sont désireux de converser à l'issue du repas, ils pourront profiter de fauteuils de cuir autour d'un bon feu en partageant un ballon de digestif avec Astolphane qui déguste une pipe. Toute cette mise en scène est délibérément installée par le vieux sorcier afin de créer une ambiance de confiance.

Astolphane est persuadé du fait que le Héros doit avoir quelques doutes quant au bien-fondé de sa destinée. De plus, il est en droit de se demander comment lutter contre un suppôt du fils de Baine armé d'un fragment divin. Astolphane s'emploiera alors à remonter le moral du Héros et à le motiver si besoin. Il se peut qu'il cherche l'appui des membres du groupe qui paraissent convaincus de son histoire. Il a déjà réfléchi à une possibilité afin d'apporter un avantage au Héros. Pour cela, il a cherché et trouvé trace d'une légende datant d'un siècle, celle de la Compagnie des Douze Paladins.

Hors çà, il advint que les Royaumes soient oubliés des Dieux et que les prières de leurs adorateurs ne devinssent plus qu'un murmure lancinant à Leurs oreilles. Alors, de la tristesse née de cet éloignement progressif, la haine et la colère en vinrent à dévorer l'âme sans soutien des hommes. Ce furent alors des Années de Ténèbres. La maladie décima les hommes et les cultures, les hommes s'armèrent, des complots nombreux causèrent des morts parmi les puissants comme les faibles. La peur naquit en autant de foyers que d'étoiles dans le ciel et la terre trembla bientôt sous le pas des armées qui s'assemblaient, derniers recours d'une humanité aux abois...

Alors, des hommes se dressèrent, et la pureté de leur cœur n'avait d'égale que la force de leur bras protecteur. Leur piété légendaire les poussait à œuvrer pour la paix et le retour à des valeurs justes sous le regard des Dieux. L'Homme devait se racheter et ils firent de cette cause leur raison de vivre. Ainsi naquit la compagnie des Douze Paladins, célèbre pour sa bravoure, sa foi et sa miséricorde. Leur devise, " Par le Cœur, la Foi et le Fer... ", devint le rayon de soleil d'une humanité égarée. Durant plusieurs années, ils sillonnèrent Féerune, combattant les traîtrises, la peur, la folie des armées grondantes et la haine qui s'installait entre les Royaumes. Ils pourfendirent force monstres et créatures féroces, mais ce ne fut rien au regard des hordes qu'ils refoulèrent dans les Abysses au cours de croisades sanctifiées. Les veuves et les orphelins purent enfin s'appuyer sur des bras puissants et plus d'un noir sorcier mourut sans que ses maléfices n'atteignent ces Champions du Bien...

Bien des années ensuite, alors que les hommes avaient enfin retrouvé la foi et la sagesse, ces hommes se séparèrent dans douze directions différentes, jurant de se réunir à nouveau si besoin... Les ans passèrent, et le regard bienveillant des Dieux voulut que ces hommes ne dussent jamais se réunir à nouveau.

Et parfois, des hommes se lèvent encore en leur mémoire, animés du respect éternel qui est dû à ces hommes d'exception.



La compagnie des Douze paladins

Astolphane se renversera confortablement dans son fauteuil avant d'entamer la narration de cette légende. Toutefois, un barde pourra se souvenir également de cette histoire, et le vieil homme lui laissera le soin de narrer l'histoire.

Bien sûr, ceci n'est qu'une légende, mais les personnages lettrés pourront relever certains faits en rapport avec l'histoire des Royaumes. Un jet d'histoire ancienne ou un jet d'histoire locale concernant le Cormyr ou la Sembie fourniront les références suivantes. En 1252, un mildiou foudroyant décima la quasi-totalité des vignes, et l'an 1253 fut une année de grandes pestes dans le nord de la mer des Étoiles Déchues. Les complots pourraient faire référence à l'avènement des guildes de voleurs de 1254, et peut-être à l'empoisonnement d'Halacar d'Aglarond en 1260, quoiqu'un peu décalé. Les années 1254 à 1256 furent marquées par de nombreux incidents qui provoquèrent de nombreuses mobilisations, mais aucune guerre d'ampleur ne fut lancée. Il est en effet fait mention dans divers pays d'une bande chevaleresque, dont auraient fait partie plusieurs paladins. Leurs actions en ces temps étaient nombreuses et tout acte d'éclat en ces temps leur étant attribuée. Une expédition aurait bien eu lieu en 1259 vers le Fort de la Porte des Enfers (Hellgate Keep), sur la côte des Épées.

Astolphane acquiescera à ces précisions et annoncera avoir localisé le lieu où le plus célèbre de ces paladins, Faerthal, aurait été enterré. Il s'agit d'une petite vallée perchée au flanc des pics du Tonnerre. Le vieux paladin y aurait passé ses derniers mois avant de mourir de vieillesse. De nombreuses bribes d'information lui permettent de penser que le preux a été inhumé avec son épée légendaire, Tilvandril.

Tilvandril était réputée pour sa légèreté et son tranchant inaltérable, ainsi que pour ses capacités surnaturelles qui permettaient à son porteur de repousser le mal hors du monde des hommes. Les légendes sont floues au sujet de l'apparence exacte de Tilvandril, mais il est admis que cette arme devait être une épée à deux tranchants, faite d'un métal argenté gravé d'entrelacs magiques qui brillaient comme de l'or. Sa garde représenterait deux licornes couchées, lovées sur elles-mêmes aux yeux de joyau. Son pommeau serait une pierre cristalline aux multiples facettes.

Vu la tâche qui attend le Héros, Astolphane a vu en cette arme un atout indéniable. Ses considérations sur la mort et le statut des morts lui permettent d'affirmer sans rougir que Faerthal aurait été fier de se proposer pour lutter contre l'Ombre et que nulle malédiction ne pourrait s'abattre sur le nouveau porteur de la lame. Le digne paladin est mort et ce serait une injure que de laisser son épée rouiller au fond d'un tombeau alors que l'heure est si grave pour les vivants. La mémoire a ses devoirs, mais la légende remonte à un siècle et récupérer Tilvandril ne serait pas un sacrilège. Il conseillera au héros de retrouver cette arme légendaire avant de se mettre en route pour Tantras, lieu du combat et théâtre du dernier acte de la mort de Baine...

Si le Héros rechigne à piller une tombe par principe, Astolphane lui expliquera que la justesse de la cause efface un inutile devoir de mémoire. Si le besoin s'en fait sentir ou si la question se pose, Astolphane assurera avoir l'accord de l'âme du défunt, qui repose en paix auprès des Trois Justes (Torm, Tyr et Illmater). C'est le seul mensonge de tout son discours et il est de taille.



L'âme de Faerthal est en effet impossible à contacter par quelque magie que ce soit, et pour cause (voir Faerthal et les paladins). Des nuits de prières à Jergal, le Scribe des Morts lui ont en effet donné la certitude que cet homme n'a jamais été victime de la Mort... Il ne révélera jamais cette information aux PJ, et mettra même en place une communication spirituelle factice si une demande pressante est faite. Pour lui, c'est un pieux mensonge et l'ampleur de la quête justifie bien ces moyens discutables. Il en appellera alors à ses pouvoirs magiques et communiquera avec un Einheriar, ancien voleur décédé et entré au service de Kelemvor dans des circonstances qui n'ont rien à voir ici. Il tiendra son rôle à la perfection, s'y étant préparé depuis quelque temps. Il incitera vigoureusement le Héros à récupérer son arme, mais ne saura pas renseigner les PJ sur la localisation de sa tombe, arguant du fait qu'il n'a rien vu de ses funérailles.

L'histoire n'attend pas...

Après avoir accompli sa tâche et motivé le Héros, Astolphane estimera qu'il est temps pour les PJ de se mettre en route et il les aidera de son mieux afin de préparer leur départ. Il pense avoir rempli son rôle et même plus en fournissant auX héros une aide importante. En fait, il a largement dépassé ses attributions et va sans le savoir permettre aux PJ d'avoir un regard différent sur la façon dont s'écrivent les légendes.

Sur la route des pics

Les pics sont une région de montagnes dangereuses, réputée pour ses créatures agressives et son climat agité et froid en toutes saisons. Il est probable que les PJ cherchent à s'équiper un minimum et à se renseigner sur la région où ils vont. Selon toute logique, ils vont utiliser la route qui relie Yhaunne à Arabel afin de faire le voyage dans de bonnes conditions. Ils vont donc passer par Ordulin, la capitale de Sembie, où ils pourront obtenir des informations diverses. La route en direction de l'ouest est à cette époque calme, seulement utilisée par des marchands et des troubadours.

Yhaunne : cette ville affairée et commerçante pourra être utile aux PJ désireux de trouver des vêtements chauds, des provisions adaptées et des articles utiles pour une expédition vers les montagnes. Mis à part le manoir de l'Ombre Lunaire, le temple local de Séluné, qui pourra confirmer l'imminence d'une conjonction particulière déjà remarquée durant la Chute des Avatars, rien de probant sur le "destin" du Héros ne peut être trouvé ici.

La Chevauchée de Tildaryn (Yhaunne/Ordulin) : ce trajet permettra de rencontrer divers marchands et des troubadours. Ceux-ci pourront donner les éléments suivants :

- Les tempêtes sont violentes et le climat actuel semble les favoriser
- Plusieurs attaques troglodytes ont été signalées. Ces créatures semblent aidées par des kobolds, une alliance dangereuse.

Ils parlent aussi de lions des montagnes, de dragons vivant dans la région des pics, ainsi que de récentes incursions de Dragons Pourpres afin de juguler la croissance des griffons. Évidemment, ces nouvelles sont assez déformées et trouver le fond de vérité n'y est pas facile. S'ils se renseignent sur l'existence d'un personnage malfaisant armé d'un gantelet magique, les troubadours parleront de vagues rumeurs effrayantes sur un fanatique religieux qui a massacré nombre de prêtres de Cyric dans les ruines de Château-Zhenthil à l'aide de griffes acérées.

Ordulin : la capitale de Sembie est une plaque tournante commerciale et de nombreuses informations y transitent. Il sera bien sûr possible de s'y approvisionner en matériel de montagne, avec des prix un peu plus bas qu'à Yhaunne et d'y trouver un choix plus large. Même si la ville réserve un accueil traditionnellement froid aux aventuriers, une tournée des tavernes et auberges permettra de rassembler les informations suivantes :

- Les Dragons Pourpres ont lancé une campagne de chasse sur les griffons, mais dans la partie orientale des Cornes des Tempêtes.
- Les lions des montagnes sont en augmentation et leurs attaques sur la passe sont assez fréquentes.
- Des orques auraient été aperçus au nord de la passe mais se montrent calmes
- Les attaques de troglodytes sont récentes et les kobolds semblent servir d'éclaireurs. Cette alliance est étrange, mais dévastatrice.
- Des rumeurs existent sur un fanatique au blason d'un gant noir orné de deux yeux verts, qui aurait déchiqueté plusieurs prêtres de Cyric il y a quelques mois à Château-Zhenthil. Il pourrait également s'agir du Lacérateur de Tantras, qui a fait parler de lui ces dernières années en hantant les abords du cratère de Tantras, massacrant les amoureux et les visiteurs près de cet endroit.

La voie de l'est

Le voyage par la route de la passe va s'avérer relativement calme dans les terres de Sembie. L'entrée dans les vallées sera l'occasion de quelques frayeurs entre les Tourbières de Glaun (Feux follets, sortie nocturne d'un ou deux trolls d'eau affamés) et le Bois-Arch (mythe de la forêt hantée, bruits suspects, raid d'ours-hiboux en furie). Le passage dans Valprofond et à Hautelune sera l'occasion de derniers préparatifs et de confirmations des dangers de la route.

La passe du Tonnerre

D'après les informations d'Astolphane, la vallée serait située à quelques heures au nord d'une formation



rocheuse au bord de la route, appelée le Croc-du-Titan. Si vous disposez de l'Écologie d'Elminster, utilisez le livret des pics du Tonnerre afin de régler les conditions climatiques. Pour les autres, sachez que cette région est ravagée par des orages subits qui se déclarent en quelques heures. Les températures chutent alors drastiquement, des vents violents et glacés emportent tentes, lanternes et compagnons affaiblis tandis que des pluies glacées entrecoupées d'éclairs et de coups de tonnerre assourdissants font de ces épisodes un enfer. Il est probable que les PJ en subissent un ou deux durant leur voyage. Faites-leur sentir le danger qui plane, entre le froid qui tuera presque les moins protégés et la foudre qui tombera sur les armes d'hast ou les armures de métal. Leur meilleure chance de survie réside dans la découverte d'une grotte salvatrice, mais sa situation exacte et ses habitants éventuels sont laissés à votre amabilité naturelle de MD.

La table ci-dessous vous permettra de gérer les événements du voyage :

1D10 (un jet par trois heures)

1-4 : rien
5 : embuscade de troglodytes assistés d'éclaireurs kobolds. Objectif : voler un maximum d'équipement. Méthode : tuer les propriétaires. Repli : après 50 % de pertes
6 : éboulis : des gros blocs de pierres en chute entraînent des éboulis. Chaque PJ peut être touché par des blocs (30%) ou des petits morceaux qui dévalent la pente (70 %). Les blocs sont 1D6 et il faut réussir un jet sous Dex moins le nombre de blocs avec 1D20 afin d'esquiver chaque bloc. Ceux qui touchent provoquent 2D8 pts de dégâts. L'armure ne sert à rien, mais vous pouvez poser des pénalités d'encombrement similaires à ceux du pugilat selon les armures. Pour les petits, ils sont 1D20 et ont un TAC0 de 16. Les esquiver est impossible, mais les boucliers sont considérés comme face à des projectiles. Chaque rocher qui touche inflige 1D2 pts de dégâts.
7 : Orage en formation. Il reste deux heures avant qu'il n'éclate.
8 : Attaque de lions des montagnes. Objectif : rapporter un maximum de nourriture. Méthode : deux ou trois lions s'acharnent sur une cible et la harcèlent. Repli : un lion se replie à 25 % de ses points de vie et tente d'emmener un cadavre ou un corps inanimé.
9 : Attaque de griffons : Objectif : récupérer de la viande de cheval. Méthode : effrayer les chevaux par leurs cris, les éloigner de leurs cavaliers et les emporter dans leurs serres. Repli : les griffons se replient lorsqu'ils ne sont plus que deux.
10 : Orage violent : un orage imprévu se déclenche. Il ne reste que quinze minutes avant qu'il n'éclate...

Au cours de ce périple, les PJ pourront repérer le Croc-du-Titan et ainsi s'orienter vers le nord. Le Croc est une éminence rocheuse de granite clair, de plus de vingt mètres, conique et relativement lisse, qui semble tronquée à son sommet en une plate-forme irrégulière et oblique d'un mètre de rayon. Le voyage vers la vallée sera lent mais assez facile, les risques d'égarement étant réduits par la linéarité des combes.

Le val de Faerthal

Les PJ arriveront finalement en vue de la vallée où Faerthal aurait passé ses dernières années. Une combe d'environ un kilomètre de long, au fond de laquelle coule un ruisseau. Sur le flanc sud, un affleurement rocheux relativement vertical a été orné de l'entrée d'un mausolée partiellement sculpté à même la paroi. Haut de trois mètres, il est large de quatre environ et possède un frontispice orné d'un triple symbole : un soleil dans lequel a été gravé un gantelet de plaques lui-même orné d'une balance équilibrée. Un jet de religion permettra de reconnaître le symbole de Tyr sur celui de Torm, mais la présence du soleil ne peut être qu'associée à la Lumière et au Bien. Une herse est baissée devant une lourde porte et une serrure imposante la clôt. La porte est en bois massif clouté de fer et porte une plaque de bronze ternie : "Ci-gît Faerthal, Champion de la Lumière et Chevalier du Bien. Puisse-t-il reposer en paix".

La grille : massive et peu rouillée, sa serrure est relativement simple et ne devrait pas trop gêner un voleur expérimenté. Un crochetage à –10 % permettra de l'ouvrir sans mal. Elle est encore un peu huilée, ce qui peut paraître étrange. Mais l'endroit peut être un lieu de pèlerinage...

La porte : de bois sombre et cloutée de fer brillant, elle s'ouvre par une autre imposante serrure. Le crochetage est identique à la première. Attention, cette porte irradie une faible aura magique d'altération (pour son entretien et sa solidité). Elle ne peut être défoncée par un humain. Une force de 22 est en effet nécessaire et le jet se fait contre une porte magique.

L'entrée : faisant environ dix mètres de long sur cinq de large et trois de haut, cette pièce aux murs de maçonnerie solide est décorée de tapisseries poussiéreuses qui représentent Faerthal, un grand blond musculeux en armure de plaques blanche et sa troupe, une douzaine de cavaliers aux visages rayonnants, engoncés dans des armures immaculées.

Une ouverture est visible dans chaque mur, en portiques gravés soutenus par des statues de chevaliers en armure

Gauche : un autel dédié à Torm est posé au centre d'une pièce de cinq mètres sur cinq. Des statues anciennes et les gravures démodées décorent l'endroit.

Droite : une balance d'argent est posée sur un piédestal de marbre. La statue d'un guerrier barbu à qui manque une main semble veiller sur elle. Il s'agit de Tyr, Dieu de la Justice.

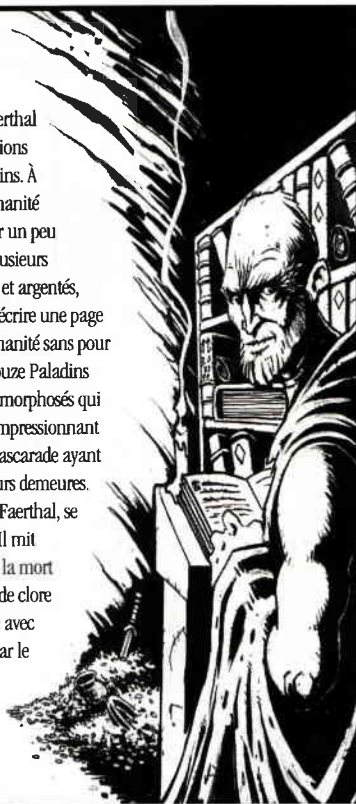
Face : une pièce de quinze mètres de long sur dix de large, complètement vide à l'exception d'une alcôve de deux mètres de long sur un de haut qui contient un cercueil de pierre au couvercle gravé.
Attention : cette pièce en apparence inoffensive est défendue par de puissants enchantements. À mi-chemin, les dalles activent un sort de détection du mal relié à une série de sorts contenus dans des runes. Si la détection est positive, deux sortilèges de paralysie seront lancés sur les cibles positives. Au round suivant, deux flèches de feu jaillissent de runes gravées dans les murs et calcineront les impurs. Une nouvelle jaillit à chaque round, jusqu'à disparition des cibles ou leur sortie. Pour les mages, la détection d'un tel dweomer sera une surprise, un tel agencement étant largement hors de portée de paladins. Qui donc a enterré Faerthal ? Accéder au cercueil sera sans difficulté. Son couvercle représente un chevalier au heaume fermé, dans une armure dont le style rappelle celui des tentures de l'entrée. Il a les mains sur le torse, serrant la garde d'une épée ressemblant à Tilvandril. Après les prières d'usage avant d'ouvrir une tombe, les personnages pourront déplacer le couvercle à demi sédimenté (des jets de Force doivent aligner une marge simultanée de 15, à quatre participants maximum). Sous leurs yeux ébahis, le cercueil révélera son contenu... à savoir rien du tout !

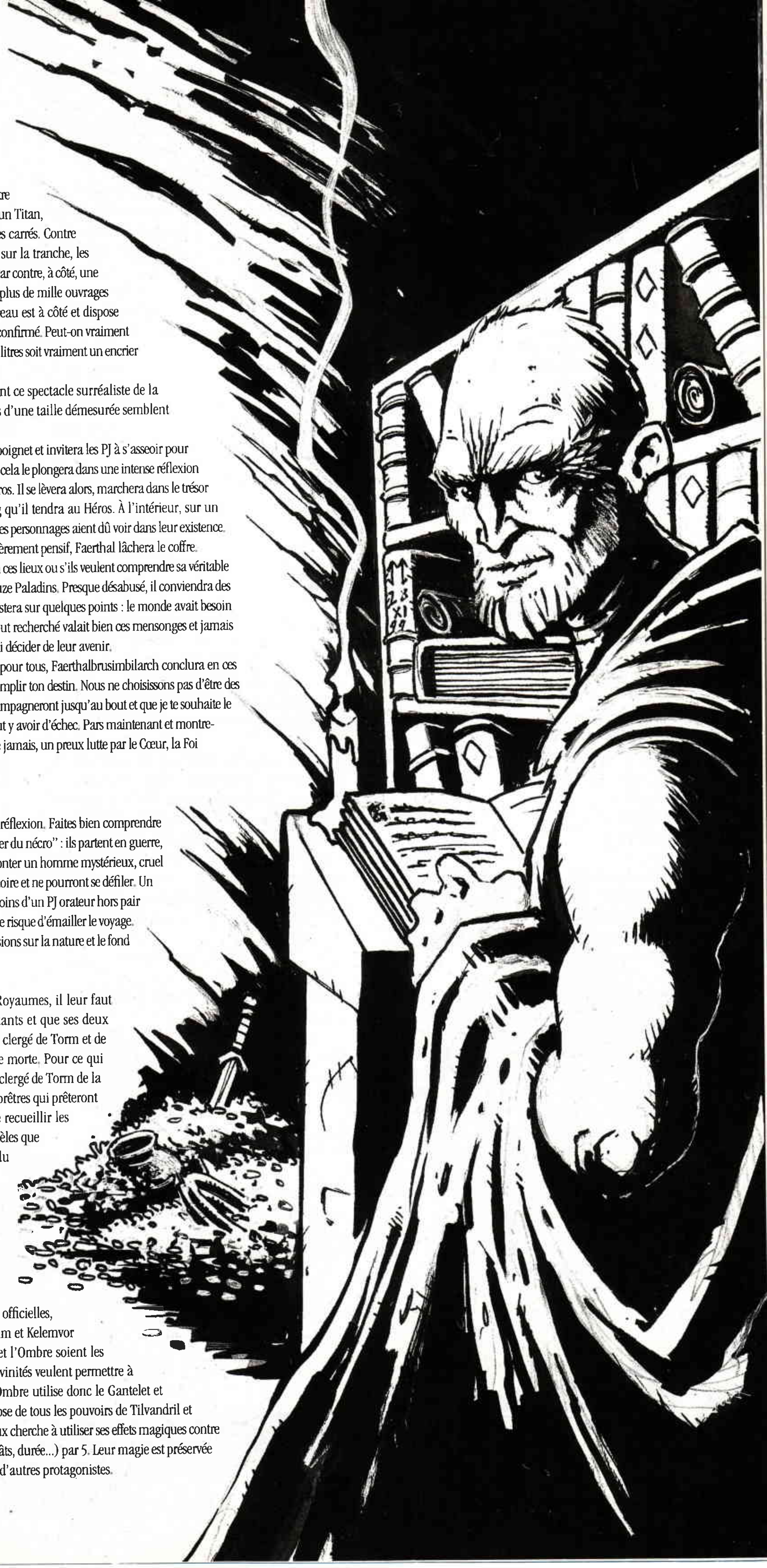
"Q'esche que fous faîtes ichi ?"

Alors que les personnages incrédules se remettront de leur surprise, la voix grave et chuintante d'un vieillard résonne dans leur dos : "Hum, dites-moi les jeunes, qu'esche que fous faîtes ichi ?" Les PJ médusés découvriront alors un vieux bonhomme ridé au corps encore ferme, vêtu en tout et pour tout d'une toge blanche drapée autour de lui. L'entrée en scène de ce vieillard silencieux risque de provoquer la suspicion des PJ, mais Faerthal insistera pour se faire expliquer les raisons de la présence des PJ. Il ne révélera bien sûr pas son nom et dira qu'il est juste "le gardien"... Si les PJ se montrent francs, Faerthal prononcera quelques mots et une portion entière du mur va disparaître, laissant apparaître un boyau rocheux qui semble mener vers un endroit éclairé. En le suivant, les PJ déboucheront dans une caverne aux dimensions cyclopéennes. Plus de cent pas de large pour plus du double en longueur, de forme relativement ovoïde culminant à au moins trente mètres de haut. Le lieu est d'un genre assez

Les Douze paladins

Ce que tout le monde ignore dans cette histoire, et surtout Astolphane, c'est que Faerthal et ses compagnons furent certes des champions paladins, mais certainement pas des humains. À l'époque où la compagnie vit le jour, l'humanité avait besoin de signes forts afin de retrouver un peu d'espoir. À l'instigation de l'un des leurs, plusieurs dragons métalliques, principalement dorés et argentés, décidèrent de prendre forme humaine et d'écrire une page symbolique de l'Histoire, afin d'aider l'humanité sans pour autant lui dicter une conduite. Ainsi, les Douze Paladins furent durant des années des dragons métamorphosés qui utilisèrent leurs pouvoirs et leur physique impressionnant pour symboliser un espoir. Un jour, leur mascarade ayant réussi, ils se séparèrent et retournèrent à leurs demeures. Faerthalbrusimbilarch, vénérable doré, dit Faerthal, se retira en son repaire des pics du Tonnerre. Il mit ensuite quelques années plus tard en scène la mort de Faerthal et construisit ce mausolée afin de clore la légende. Mais le mausolée communique avec son repaire et les rares visiteurs sont épiés par le vieux dragon. Aujourd'hui, le groupe est le seul qui ait jamais osé ouvrir le cercueil et cet acte étonnant va inciter Faerthal à se métamorphoser et à intervenir dans la scène.





spectaculaire quant à sa décoration. Un pupitre de plus de quatre mètres supporte un ouvrage qui semble avoir été rédigé par un Titan, un tas d'or et de joyaux couvre plusieurs dizaines de mètres carrés. Contre une paroi, divers ouvrages de tailles similaires sont rangés sur la tranche, les titres étant constitués de runes inconnues (du draconique). Par contre, à côté, une bibliothèque de cinq ou six mètres recèle une collection de plus de mille ouvrages normaux de toutes langues et toutes fabrications. Un bureau est à côté et dispose apparemment de tous les accessoires nécessaires à un scribe confirmé. Peut-on vraiment imaginer que cette plume de Roc dans ce vase de plus de cent litres soit vraiment un encrier ou s'agit-il simplement d'un trophée ?
Des torchères placées à plusieurs mètres de haut éclairent ce spectacle surréaliste de la caverne démesurée d'un ermite érudit où des accessoires d'une taille démesurée semblent avoir été oubliés là par un titan ou un géant fabuleux.
Le vieux déroulera un lourd tapis d'un simple geste sec du poignet et invitera les PJ à s'asseoir pour discuter. Si les joueurs sont assez malins pour jouer franc jeu, cela le plongera dans une intense réflexion au terme de laquelle il consentira à donner Tilvandril au Héros. Il se lèvera alors, marchera dans le trésor et se baissera pour dégager un petit coffre de bois oblong qu'il tendra au Héros. À l'intérieur, sur un capitonnage de velours noir, se trouve la plus belle épée que les personnages aient dû voir dans leur existence. Elle répond à la description de Tilvandril en tout point. Légèrement pensif, Faerthal lâchera le coffre.
Si les PJ insistent pour comprendre la présence du vieillard en ces lieux ou s'ils veulent comprendre sa véritable nature, Faerthal leur expliquera la véritable histoire des Douze Paladins. Presque désabusé, il conviendra des mensonges qu'a entraînés cette histoire. Néanmoins, il insistera sur quelques points : le monde avait besoin de Héros pour reprendre courage et continuer à espérer, le but recherché valait bien ces mensonges et jamais lui et ses compagnons n'ont imaginé diriger les hommes ni décider de leur avenir.
Après cette discussion qui pourra s'avérer très enrichissante pour tous, Faerthalbrusimbilarch conclura en ces mots : "Maintenant, (ici le nom du Héros), c'est à toi d'accomplir ton destin. Nous ne choisissons pas d'être des Héros, nous avons à l'assumer. Sache que mes pensées t'accompagneront jusqu'au bout et que je te souhaite le succès. Pour qui se dresse contre les suppôts du Mal, il ne peut y avoir d'échec. Pars maintenant et montre-toi digne. Un jour peut-être nous reverrons-nous. Et n'oublie jamais, un preux lutte par le Cœur, la Foi et le Fer..."

Acte final : Tantras...

Le voyage vers Tantras sera sûrement plein de silence et de réflexion. Faites bien comprendre à vos PJ qu'ils ne partent pas "nettoyer un donjon" ou "casser du nécro" : ils partent en guerre, et aucun ne peut dire s'il s'en sortira vivant. Ils partent affronter un homme mystérieux, cruel et armé du pouvoir d'un Dieu. Ils seront les acteurs de l'Histoire et ne pourront se défiler. Un échec aurait des conséquences terribles... Nul doute qu'à moins d'un PJ orateur hors pair qui les plongerait dans une détermination fanatique, le doute risque d'émailler le voyage. Gérez le voyage rapidement, mais incitez les PJ à des discussions sur la nature et le fond de leur Quête.

Pour ceux qui ne disposent pas d'Aventures dans les Royaumes, il leur faut savoir que Tantras est l'un des ports les plus importants et que ses deux particularités sont d'être implicitement gouverné par le clergé de Torm et de se trouver maintenant en bordure d'une zone de magie morte. Pour ce qui est des autorités, elles ne sont pas gênantes. Informer le clergé de Torm de la quête risque de provoquer l'incrédulité. Néanmoins, les prêtres qui prêteront l'oreille auront vite fait de s'abîmer en prières afin de recueillir les conseils du Dieu du Devoir. Mais Torm soufflera à ses fidèles que cette affaire n'est plus de son ressort mais de celui du Seigneur de la Mort, Kelemvor. Il n'est donc pas du devoir de son clergé de s'intéresser à cette affaire. Évidemment, si le Héros était lui-même du culte de Torm, la réponse divine serait sans appel. Il est du devoir du Héros de mener cette quête, et non de celui de son clergé en général.

Pour ce qui est de la gestion de la zone, utilisez les règles officielles, à une exception près. Pour le combat final, Iyachtu Xvim et Kelemvor mettront beaucoup de leur énergie afin que le Héros et l'Ombre soient les seuls à ne pas voir leurs capacités affectées. Les deux divinités veulent permettre à leurs champions de disposer de tous leurs moyens. L'Ombre utilise donc le Gantelet et ses sorts à plein régime contre le Héros, et le Héros dispose de tous les pouvoirs de Tilvandril et de ses capacités contre l'Ombre. Par contre, si l'un des deux cherche à utiliser ses effets magiques contre d'autres cibles, divisez tous les effets générés (portée, dégâts, durée...) par 5. Leur magie est préservée pour conclure ce combat inachevé, pas pour s'occuper d'autres protagonistes.

La nuit des longs couteaux

Finalement, le soir de la conjonction arrivera. Le temps se couvrira subitement une fois les étoiles en place, et des grondements de tonnerre résonneront au loin. En quelques minutes, une pluie battante et des éclairs tomberont du ciel dans un fracas incessant. Là, pour les PJ qui attendent dans le cratère parsemé de rochers déchiquetés, plusieurs silhouettes vont se découper indistinctement, sortant des ombres des rochers. L'une de ses ombres sera brièvement éclairée par un éclair, révélant l'Ombre de Baine, son Gantelet auréolé de rouge sombre.

Pour cette scène, je vous conseille une gestion très cinématographique. Trouvez un style qui vous convient et multipliez les descriptions d'ambiance. Vous maîtrisez une page d'Histoire, quoi !

Que les protagonistes s'observent pendant quelques minutes (Sergio Leone), décident de se lancer dans une discussion (), se jettent l'un sur l'autre en une mêlée hurlante (Braveheart) ou décident de s'ouvrir virilement en transpirant dans leurs armures (Excalibur), l'issue de la scène est inévitable. Alors que l'Ombre et le Héros décident de la fin de l'acte, les PJ auront fort à faire pour se charger des sicaires complices de l'Ombre. Attention, comptez bien que les PNJ calquent leur comportement sur celui des PJ. Si le Héros vient seul, l'Ombre le sera aussi. Si les PJ restent à observer silencieusement, les sicaires en feront autant (et s'entre-tueront en cas de défaite). S'ils attaquent, gérez de front les deux combats. L'Ombre se focalisera sur le Héros et l'issue de leur combat déterminera certainement celui de leurs alliés. L'Ombre vaincue, les sicaires ne feront plus long feu. Si le Héros meurt, l'Ombre éclatera d'un rire sauvage et jetant la tête du Héros vers les PJ, il disparaîtra dans la pluie battante pour commencer un règne de terreur de quelques années.

Épilogue

En cas de victoire, les PJ pourront goûter le sentiement du devoir accompli. Le Héros verra sa renommée lentement augmenter à mesure que les échos de ce combat se répandront dans les Royaumes. Les PJ pourront garder des souvenirs divers de cette épopée. Fierté, dégoût de la manipulation, amertume devant le "montage" de certaines légendes ou devoir de mémoire pour un camarade tombé, il est certain que cette histoire ne les aura pas laissé indifférents. Par la suite, ils pourront décider de s'intéresser à certains aspects de cette affaire. Quels torts de l'Ombre peuvent-ils redresser pour effacer son souvenir ? N'y aurait-il pas une conscience supérieure derrière cette manipulation d'hommes, d'un dragon, de dieux et d'eux-mêmes ? Le Héros gardera-t-il un rapport avec Faerthalbrusimbilarch, qui pourra être un ami et mentor ? Voudra-t-il devenir un héros à part entière, inscrivant son nom dans d'autres légendes ? Les PJ reverront-ils Astolphane et que lui révéleront-ils ?

Par contre, dans le cas d'une défaite, les PJ n'auront qu'à enterrer leurs morts et à essayer de combattre l'Ombre, qui devenue très en vue de l'Église des Ténèbres d'Iyachtu Xvim, deviendra un terrible fléau pour Féerune et entreprendra certainement une ascension vers les plus hauts postes de son Ordre.

Mais ceci, ce sont d'autres histoires...

Auteur : Thomas Feron
Illustrations : John MacCambridge

PNJ :

Gurgûûl-Crête-Rouge : chef ogre-mage occidental, Int 15 Al:LM AC4 PV48 TAC0:13 #att :1 Dmg :1d12+2 Def spé : JP comme 9DV Sorts : voir Manuel des Monstres Équipement : épée 2m, cuirasse de bronze, 150 PO, 6 potions (3 soins, 1 grandsoins, 1 résistance au feu, 1 lévitation) , Havresac de Hewvard (lui sert de musette), broche de protection , parchemin de Hâte.

La Horde à Gurgûûl : (15) ogres leaders Int 9 Al : LM AC 3 PV : 30-33 TAC0 :15 #att :1 Dmg :2D6+3 Équipement : massues de fer, 3 haches de lancer, 2 javelots, boucliers et cuirasse de bronze, 50 PO/tête, matériel de campagne

Astolphane : M (nécromant) 10°/P (spé.) Kelemvor 11° Al : LN Fo10 Con13 Dex10 Int19 Sag17 Cha16 PV:62 AC5 (robe +5) TAC0 :14 Arme :Faux+3 Sorts : M(4/4/3/2/2) P(8/6/5/3/2/1) Cap. spé. : voir Religions et Avatars, Kelemvor. Livre de sorts : tous les sorts possibles à son niveau. Mémorisés : à votre choix. Personnalité : poli, professoral, fataliste
(Il va sans dire que si un combat devait débuter contre lui, utilisez ses serviteurs pour coller une bonne correction aux PJ avant de le faire intervenir pour calmer la situation)

Gardes squelettes (30) : Al:N Int :4 DV:5+1 PV:30-35 THAC0:16 AC:5 (mailles légères+bouclier) #att:1 Arme: Épée longue Def.spé : comptent comme 9 DV au Vade-retro, impossible de les repousser en présence d'Astolphane XP : 650

Serviteurs zombies (20) : Al:N Int:6 DV:3+1 PV:18-22 THAC0:19 AC:10 #att:1 Arme : Poings Dmg : pugilat+3 Cap. Spé.: 18/75 en Fo XP:175 (note : engagés, ils cherchent à fuir et à prévenir Astolphane. Ils ne tuent pas leurs adversaires mais les assomment plutôt).

Troglodytes (20) : DV:2 PV:13 THAC0:19 AC:5 Équipement: Épée large, javelots troglodytes (2), 2D6 PO XP 120 Cap. spé. : Caméléon, attaque javelots, huile révulsive
Chefs (2) : DV:4 PV:21/19 THAC0:18 XP 270 Cap.spé :idem
Kobolds (15) : DV1/2 PV:3 AC 8 THAC0:20 Armes : Arc court, dagues

Lions des montagnes (8) : voir Manuel des monstres

Griffons (8) : voir Manuel des monstres

Faerthalbrusimbilarch : Dragon d'or vénérable (10° age). Voir manuel des monstres

L'Ombre de Baine : Authlim (Pr.spé Iyachtu Xvim) 12°, Fo18 Con16 Dex14 Int13 Sag17 Cha15 PV109 AC-1 #att:2 gantelet+4, épée +2 Thac0:14 Sorts:9/7/6/3/2/2 Cap spé : voir Religions et Avatars, Iyachtu Xvim Eq : Armure de plaques +2, anneau de téléportation (7 charges), gemme de vision véritable, Potions :GrandSoinsx3, poison Dx4, haleine ardente, héroïsme, lévitationx3, anneau d'action libre

Sicaires (6) : G6 PV50 AC3 (Mailles/Dex) Dex17 Fo15 Int10 Sag12 Spé :Etoile du matin #att:3/2+1(cimeterre)

Tilvandril : Épée bâtarde Sainte-Justicière, voir GdM p215, Cap spé : Détection du mal sur 9m, Dissipation du mal 1x/jour

Le Gantelet : Relique maudite+4, protection contre le bien 3 m, peur (à vue), malédiction (3xjour), toucher vampirique (2xjour), Capacité spéciale : Poigne de Baine : Si le Gantelet est placé en parade, pour toute attaque manquée, l'arme est considérée comme agrippée par le Gantelet et comprimée (JP contre Chocs Violents). En cas d'échec, l'arme est pulvérisée en échardes. Le Gantelet utilise ses capacités comme un 14e niveau.



Le carillon des immortels

Ce scénario, destiné à quelques enfants des ténèbres, est un petit huis clos loin des trames sordides habituelles (en gros, inutile de sortir vos clanbooks, votre précis de politologie vampirique et vos pin's). Vous pouvez l'intégrer comme une parenthèse dans votre chronique, une sorte de bol d'air frais. Les nombreuses références à d'autres jeux (Werewolf, Mage et Changeling) n'impliquent pas une connaissance approfondie. Comme à l'accoutumée, vous trouverez des petits encadrés (" Et si... ") qui vous donneront de la matière et des pistes pour enrichir la trame principale de petites histoires secondaires.

Introduction

Novembre 99 : la neige commence à couvrir le nord du pays et descend doucement mais sûrement avec son cortège de gel, de tempête et de canalisations qui explosent joyeusement. Les personnages sont convoqués en urgence par leur père respectif, leur mentor, n'importe quel Prince ou le puissant du coin. Ils peuvent appartenir à n'importe quelle secte ou organisation vampirique. Leur supérieur a une mission importante à leur confier. Ils doivent se rendre dans un petit village du comté de Caroll (Iowa) nommé Lidderdal et retrouver un Nosferatu baptisé Siméon et lui remettre une lettre. Cette dernière est la commande d'un objet précieux que les personnages doivent rapporter rapidement. Il s'agit d'un instrument que Siméon a conservé trop longtemps et qu'il doit rendre à présent. Il est possible qu'il éprouve une certaine réticence à le rendre et, dans ce cas, il faudra juste lui rappeler sa dette d'honneur et il ne devrait plus faire de problème.

1) Confiance ? Moi ? Jamais.

Les personnages peuvent braver la colère de leur commanditaire en perdant un peu de temps en recherche sur le lieu où ils se rendent, sur Siméon et la lettre qu'ils apportent. Lidderdal est un village tellement isolé qu'il n'est revendiqué par aucun clan, aucune secte et que personne ne sait si des garous y traînent. En cherchant du côté des Gangrels, il est possible d'apprendre par quelques férus de politique rurale que la zone où se trouve le comté de Caroll est considérée comme une région de neutralité. On ignore pourquoi, mais c'est comme ça. Les Tremeres, eux, savent qu'il est possible que des Changelins rôdent dans cette région mais rien ne le prouve. Comment savent-ils ça ? Ouh là ! Vous en demandez beaucoup trop mon jeune ami. Reprenez plutôt de ce délicieux calice...

Siméon n'est connu que des Nosferatus. Les autres clans, en général, ignorent tout de son existence. Faire parler les mémoires de ces rôdeurs n'est pas chose aisée, si on n'appartient pas soi-même audit clan. Une Leatherface du nom de Charlie voudra bien dire ce qu'elle sait mais contre quelques innocentes victimes dont elle se repaîtra devant ses interlocuteurs (sans leur épargner toute la séance de torture qui précède la mort). Cette terrible scène est destinée à mettre en évidence la différence d'ambiance qu'il y aura entre le quotidien des personnages (ville, malédiction, complots, mort omniprésente) et celle autour de Lidderdal (sérénité, paix, lumière). N'hésitez donc pas à en rajouter, c'est fait pour. Si vos joueurs ne cherchent pas à rencontrer Charlie, improvisez une scène du même type (une petite descente de garous dans un refuge, par exemple). Une fois le repas terminé, la Nosferatu explique que Siméon est un surnom sarcastique donné à son collègue. Personne (y compris lui) ne se souvient de son véritable nom, mais Charlie est certaine qu'il s'agissait d'un Mage puissant et que son passage dans la nuit n'est



que le résultat d'un combat qu'il avait engagé avec le clan des Nosferatus. À quelle tradition appartenait-il ? Charlie n'en a aucune idée. Elle n'est même pas certaine que sa tradition d'origine existe encore. Tout ce qu'elle sait, c'est que Siméon a toujours été un bricoleur de génie et que ni son état de vampire, ni la transformation due à la malédiction de son clan ne l'ont diminué sur ce point. Avant qu'il ne s'exile sans raison, il était considéré comme le meilleur Tunnel Crawler de la ville. Discret, il n'a jamais montré la moindre ambition (c'est le clan qui veut ça) mais n'a jamais accepté qu'on vienne lui nuire sur son propre terrain. Certains imprudents attendent toujours, emmurés dans une chausse-trappe, qu'on vienne les libérer. La seule chose dont Charlie soit sûre, c'est que Siméon était connu pour toujours tenir ses promesses. Il a quitté la communauté des vampires en 1923 sans s'expliquer. Personne n'a jamais cherché à le tirer de son exil ou ne lui a demandé quelque chose avant ce jour. En fait, personne ne sait s'il est encore en vie.

Petit détail intéressant : il semble que les personnages ne soient pas les seuls à se renseigner sur Siméon. En effet, d'autres vampires ont posé les mêmes questions deux semaines avant eux. En se renseignant dans le milieu des enfants de la nuit (peu importe la méthode), on peut apprendre qu'il s'agit d'une coterie à la solde d'un des adversaires politiques du commanditaire des vampires. Leur chef était un Ventrue nommé Ghislain, connu pour être vindicatif. On ignore qui étaient les autres mais Ghislain s'entoure souvent de mercenaires affiliés aux autres clans, du moment qu'ils sont efficaces.

Et si... la lettre ? Qui a la lettre ?

Les adversaires politiques du commanditaire des personnages ont volé la fameuse lettre (mais si, vous trouverez bien un moyen). Ils veulent discréditer et ralentir la coterie pour isoler leur chef. Sans lettre, pas de mission. Il faut donc retrouver le document et le récupérer sans faire trop de vagues. Si les personnages ne s'en sortent pas, leur commanditaire apprendra qu'ils n'ont plus la lettre et... en refera une seconde illico presto.

La lettre n'est pas cachetée et est très explicite (vous pouvez la reproduire et la donner en indice à vos joueurs).

"Mon ami
Comme vous vous en doutez, je viens réclamer mon présent. Les porteurs de cette lettre doivent être accueillis comme vos propres enfants (et doivent se comporter comme tels).
Je sais que d'autres vous ont probablement fait la même demande que moi et peut-être ont-ils des arguments plus pesants qu'une simple promesse de votre part. Sachez que vous serez toujours le bienvenu dans notre domaine et que nous sommes conscients des changements que va provoquer la perte de ce présent."
Votre humble serviteur.
(Ajoutez le nom du commanditaire des personnages ici).

2) À l'autre bout du monde, il n'y a rien (enfin presque)

Le voyage jusqu'à Lidderdal est à votre entière discrétion. Suivant l'endroit où se trouvent les personnages, il peut être plus ou moins long et impliquer des passages périlleux (les traversées de villes adverses ou de domaines lupins).

Lidderdal se trouve dans le comté de Caroll, encastré dans une petite vallée couverte d'arbres. L'axe routier le plus important de la région est l'autoroute 80 qui va de Des Moines à Omaha. Lidderdal n'est qu'une sortie, d'une route annexe parmi tant d'autres mais dont les nids de poule montrent bien que son utilisation est bien rare.

Le village au bord de la North Raccoon River compte une petite centaine de maisons, deux hôtels (le Lindon et le Raccoon hôtel), un collège, un temple baptiste, un supermarché et une pompe à essence. La population est de 800 âmes et le travail vient essentiellement de la scierie Trumpmann isolée au nord du village. L'été, le brouillard chasse la pluie ; l'hiver, les routes sont coupées par un ou deux mètres de neige (ce qui ne va pas tarder si on en croit la météo). Le cinéma à côté de la mairie est la seule attraction valable (si vous aimez les films sortis trois mois plus tôt partout ailleurs). Les locaux d'une radio locale sont abandonnés et les six bars ouverts jusqu'à tard le soir occupent habituellement toute l'attention de

L'histoire en quelques mots

Siméon n'était pas un Mage appartenant à une Tradition. Éveillé, certes, il se contentait d'utiliser sa magie pour fabriquer des mécaniques merveilleuses qui, à l'époque (en 1835), enchantèrent plus d'un salon bourgeois. Mais Siméon était troublé par de terribles pulsions. Certaines de ses machines n'étaient rien d'autre que des chevalets de torture très sophistiqués. D'abord pour honorer des commandes de riches excentriques en mal de sadisme, puis, pour son plaisir personnel, il fabriqua des monstruosités sur lesquelles de nombreuses victimes terminèrent leur vie. La voie des Nephandus le guettait. C'est en s'en prenant au Calice d'un Nosferatu, qu'il attira l'attention sur lui. Le vampire fut à la fois séduit par l'ingéniosité du Mage mais durement éprouvé par la perte de son Calice. Il décida donc d'en faire un de ses enfants, pour s'adjoindre ses services mais aussi pour le punir d'avoir cassé son jouet. Siméon perdit ses pouvoirs de Mage mais garda son ingéniosité. Paradoxalement, la malédiction des Nosferatus le choqua tellement qu'il changea du tout au tout et décida de racheter son âme perdue. Il vécut pendant des années au service de son père (quelque peu déçu de se retrouver avec un saint) et fabriqua toute sorte de pièges pour protéger les cryptes de son clan. Mais secrètement, il continua à s'intéresser aux arts magiques. Il fabriqua une défense spéciale pour son domaine : un carillon mécanique capable de prendre le dessus sur la volonté de tout visiteur et qui ôte toute trace d'animosité ou de haine (une sorte de machine à Domination). Cette merveille ne retire pas la volonté mais apaise les âmes. C'est un dôme de protection. Dans son champ d'action, par exemple, la Bête ne peut se réveiller. Impossible d'user de façon agressive des pouvoirs vampiriques. Impossible de se battre sans réussir à chaque round un jet de volonté sous une difficulté de 8. Et encore, en dépensant un point de sang à chaque nouveau round. Par contre, il est possible de chasser car le carillon ne canalise que l'agressivité des êtres surnaturels entre eux. Le carillon est un objet très puissant et il va sans dire que jamais les personnages ne devraient pouvoir se l'accaparer.

Il n'en existe qu'un exemplaire et les hasards de la vie ont voulu que le supérieur des joueurs obtienne la promesse de Siméon de lui donner le carillon le jour où il le lui demanderait. Siméon s'est exilé à Lidderdal où il a installé sa machine et quelques protections supplémentaires. Bien vite, les garous du coin sont venus voir ce qui se passait et ont décidé non seulement de laisser Siméon en paix mais de surveiller la zone pour qu'elle reste un havre. Quelques changelins arrêtèrent leur course dans le pays (il y en a encore deux), ainsi qu'un Mage hermétique et, autour du carillon, une étrange communauté prit forme. Le Mage fonda la scierie Trumpmann et fit construire le manoir de Lodghood. À sa mort, son fils (un non éveillé) reprit l'entreprise tout en gardant des relations avec Siméon.

L'histoire s'accélère à présent. Le supérieur des personnages voudrait négocier avec un parti adverse et utiliser le pouvoir du carillon pour arriver à discuter sans en arriver aux crocs. Il a envisagé toutes les possibilités avant de choisir le carillon. Mais sa recherche de Siméon a attiré l'attention et ses adversaires politiques ont pris les devants. Leur but est justement de ne pas négocier. Ils ont donc envoyé une coterie pour détruire le carillon et son inventeur (coterie dirigée par Ghislain). Les vampires étaient cinq en arrivant. Deux d'entre eux sont enterrés vivants dans le dédale sous Lodghood, Ghislain est mort sous les crocs des garous lorsqu'ils ont quitté le champ d'action du carillon et les deux derniers se sont réfugiés dans la cave des locaux de la radio. Ils cherchent un moyen de libérer les prisonniers de Siméon et de terminer la mission. Tout autre vampire sera considéré comme un adversaire. Le problème, c'est que dans un périmètre de cinq kilomètres autour de Lidderdal, il est impossible de se battre. Par contre (et c'est la force de Siméon sur ses visiteurs), il n'est pas impossible d'utiliser des pièges (comme les chausse-trappes) ou la population locale.

Siméon ne veut pas donner le carillon à des vampires qui ne le méritent pas. Ce don signifie que tout son univers va s'écrouler et qu'il devra quitter son petit havre. Autant lui placer un canon de lance-flammes sur la tempe. Les joueurs trouveront-ils une solution ? Il y en a une. Ramener l'un des émissaires de la partie adverse et le faire témoigner devant la juridiction vampirique locale. Après tout, les ordres n'allaient-ils pas à l'encontre des lois vampiriques ? Voilà un moyen de pression suffisant pour amener un puissant à la table des négociations.

Sam Wintley, le shérif du comté. À l'arrivée des personnages, c'est la disparition et la réapparition du maire (cf. plus bas) qui l'intéressent. La mairie tenue par le propriétaire de la scierie (Edgar Trumpmann) promet à chaque nouvelle élection une seconde fête de la pêche à la truite et un meilleur éclairage public mais oublie vite tout cela sitôt au pouvoir. Pour le moment, E. Trumpmann est alité, chez lui, dans un semi-coma que personne n'explique. De temps à autre, il se relève pour hurler. Pour un vampire réussissant un jet d'Astuce, cet homme subit le contrecoup de l'usage de la Domination sur son esprit. Il ne porte aucune marque de morsure ou de blessure autre que des griffures au niveau du cou. D'après le shérif, il a disparu cinq jours avant l'arrivée des personnages et est réapparu hébété 24 heures plus tard (cf. le chapitre concernant la chronologie pour en savoir plus).
Lidderdal est une ville paisible, les personnages peuvent le sentir dès leur arrivée. Même le climat semble plus clément. Les calices y vivent loin des turpitudes du monde des ténèbres et ne sont que de braves travailleurs. En fait, pour les plus sensibles d'entre eux, il est évident que Lidderdal est un havre protégé par quelque chose de très puissant. Impossible de savoir quoi, mais un vampire tourné vers la perversion, la vilenie et l'entropie aura du mal à supporter l'ambiance sereine de la région.
Par contre, rapidement, la coterie peut repérer des véhicules suspects : des fourgonnettes comme les leurs. Elles sont en stationnement devant le Lindon mais ne semblent pas occupées. Les moteurs sont froids depuis longtemps et la neige couvrant les capots indique qu'elles n'ont pas été utilisées depuis au moins deux jours. Aucun pouvoir ne peut aider à détecter la présence de vampire dans les alentours (il y en a deux mais ils sont dissimulés très profondément sous terre). Apparemment les renseignements sur la région étaient vrais : personne ne réclame la propriété de ce trou perdu. Les personnages vont donc probablement chercher deux choses : en savoir plus sur les vampires qui traînent dans la région et prendre contact avec Siméon.

3) Mais de l'autre côté du miroir ?

Ce n'est pas en interrogeant la population locale (des bûcherons et leur famille) que les personnages apprendront quoi que ce soit. Dans la majorité des cas, ce sont les créatures surnaturelles du coin qui se dévoileront plutôt que le contraire. Les plus aisées à rencontrer sont les garous qui rôdent autour de la zone de protection. Depuis plusieurs générations, ils la protègent (malgré la présence de Siméon). En général (mais les cas ont été rares pour le moment), si des vampires approchent, ils les laissent entrer. Par contre, c'est repartir qui pose un problème. La tribu est composée de fils de Fenris (des enfants de bûcherons pour la majorité) et compte une vingtaine de membres dont quinze combattent effectivement. Les fils de Fenris entrent souvent dans la zone protégée par le carillon même s'ils n'aiment pas y rester (trop pacifique pour eux). Ils se montrent aux personnages assez rapidement pour leur indiquer qu'ils ne sont pas les bienvenus et qu'ils ont intérêt à se tenir à carreau. Si les joueurs restent calmes tant par le comportement que par les méthodes, les garous leur laisseront une petite avance pour quitter la région (une heure, grand maximum). Si la zone n'est plus protégée par le carillon, ils attaquent (tous) et massacrent tout ce qui bouge (surnaturel ou pas).
Vous trouverez toutes les caractéristiques des personnages non joueurs en fin de scénario.
Deux autres créatures surnaturelles hantent les murs du lycée. Deux changelins qui trouvent la région à leur goût. Le premier est un pooka se cachant sous les couettes et les yeux malicieux d'une gamine de 13 ans. Elle est assez aisée à retrouver dans une foule, c'est la seule à porter une petite robe à fleurs jaune et rose en plein mois de novembre. Ses camarades (survêtement et chaussures à semelles compensées) l'évitent. Elle s'appelle Jedi (comme un Jedi, oui) et adore faire des plaisanteries. Plus sérieusement, elle comme son compagnon, peuvent mener les personnages à Siméon. Le second changelin se nomme Mike et cache sous un aspect assez fragile sa véritable nature de troll. C'est un littéraire assez bougon qui passe ses journées à lire et ses nuits à jouer à des jeux satanistes qui rendent fou (les jeux drôles, je ne sais plus très bien).
L'un comme l'autre savent que leur survie n'est due qu'à la présence et à l'action apaisante du carillon. Sans cette protection, ils n'auront plus la force de résister à l'Automne et perdront rapidement leur côté changelin. Ils tenteront de s'opposer à toute personne voulant nuire à Siméon ou à sa machine.
Il y a un Mage dans le village, mais c'est une Orpheline qui ignore tout des arts magiques. Elle s'est "éveillée" voilà un an suite à une période de coma. Elle s'appelle Lilianne Hopkins et adopte un look et une attitude typiquement Goth (c'est vraiment trop injuste, le monde est pourri, pourquoi moi ?) tout à fait agaçants à la longue. Les personnages orientés vers la magie peuvent facilement la repérer mais elle n'est d'aucune aide car Siméon n'a pas encore pris contact avec elle, préférant l'observer. Elle ne connaît aucune routine mais peut déclencher de terribles effets aléatoires si elle se sent menacée. Reste Siméon et les enfants des ténèbres qui ont précédé les personnages.

4) Lodghood, sa famille, sa crypte, son vampire.

Siméon, en s'installant à Lidderdal, a découvert un réseau de grottes courant de la forêt à la rivière (c'est-à-dire passant sous la ville). Plutôt que d'avoir à subir la construction à venir des égouts, il décida de passer un accord avec le Mage Trumpmann et à deux ils financèrent l'installation dans toute la ville du tout-à-l'égout. Siméon pouvait ainsi se promener partout sans encombre et Trumpmann pouvait fonder sa petite loge où il pouvait entreposer ses livres et faire ses petites expériences. À l'époque, il y avait même un accès à un royaume d'horizon minuscule mais le passage a disparu à la mort du Mage (qui refusa de prolonger sa vie au prix de son avatar).
Avec le temps, Siméon a continué à agrandir son domaine et à présent il peut, du manoir, avoir accès à tous les lieux intéressants de Lidderdal. L'héritier actuel du Mage, Edgar Trumpmann, ignore tout de la présence du vampire.



Comme tout Nosferatu qui se respecte, Siméon a préféré prendre le contrôle d'un proche du maître de la ville plutôt que de Trumpmann lui-même. Sa goule actuelle est donc Joshua Limelinn, autrement surnommé Monsieur Joshua par les bûcherons. C'est lui qui conduit les affaires de la scierie, qui tient les livres comptables et qui sert d'intermédiaire à Siméon. Cet ancien drogué est entré au service du vampire qui, en échange, l'a libéré de l'emprise de l'héroïne. C'est lui qui entrera probablement en contact avec les personnages pour savoir ce qu'ils désirent. Comme la majorité des goules d'un Nosferatu, monsieur Joshua est victime de la malédiction de ce clan (mais dans des proportions moindres). Il cache donc des yeux complètement blancs derrière des lunettes d'alpinisme lui donnant un air étrange. Lui non plus ne survivrait pas au départ du carillon qui est en grande partie responsable de son sevrage.

Pour accéder au domaine de Siméon, il faut trouver l'un des nombreux passages en ville, se présenter à la scierie ou à Lodghood.

Pénétrer dans le dédale sans autorisation est téméraire puisqu'il est piégé. En tant que "Tunnel Crawler" Siméon a mis un soin particulier à complexifier un maximum les plans. Il y a trois niveaux à son labyrinthe, le premier étant les égouts, le second, plus petit, uniquement construit pour les intrus (il est piégé de partout), le dernier (composé de grottes naturelles) étant le véritable domaine du vampire. Pour se diriger dans les couloirs, il faut réussir toutes les demi-heures un jet de Perception + Vigilance d'une difficulté de 8. Ensuite, pour le second niveau, il faut réussir un jet d'Astuce + Vigilance d'une difficulté de 8, toutes les demi-heures également, pour repérer les pièges. Ces derniers sont rarement mortels : ils se contentent généralement de bloquer les intrus. Il s'agit de trappes, de couloirs qui se ferment d'un côté et de l'autre, de grilles qui tombent et de sable qui coule des murs pour enfouir les visiteurs.

Le troisième niveau est assez petit. Il se compose d'une crypte secrète où Siméon dort et garde son carillon, d'un laboratoire où il continue à fabriquer des machines, d'une salle de réception et d'une crypte pour ses invités. La crypte secrète peut être découverte en réussissant un jet de Perception + Vigilance (difficulté 9). Le piège qui la protège (une décharge électrique de 30 000 volts) peut être découvert et désamorcé avec un jet d'Astuce + Sécurité, difficulté 9 également. L'ambiance qui règne devrait surprendre les personnages (trouvez une musique new age planante si vous jouez avec un fond sonore). Tous les visiteurs s'y sentent obligatoirement en sécurité, aucune action ou parole mauvaise ne peut y être perpétrée ou proférée, aucun combat direct ne peut y avoir lieu (même en réussissant des jets de volonté). L'effet du carillon ne concerne que des créatures surnaturelles. Les murs de la crypte sont couverts de rosiers sans feuille mais fleuris. Les roses sont noir violacé. Il n'y a ni éclairage, ni système électrique (sauf le piège).

Sur place, outre un caveau assez simple, les curieux trouveront des livres tous rédigés en vieux français maculés de sang et de bave. De nombreux croquis et certains dessins ressemblent aux esquisses de Léonard de Vinci. Tous ces cahiers sont anciens. Les plus récents (des cahiers scolaires volés au supermarché du coin par les Changelins) se trouvent dans le laboratoire. Dans une petite alcôve, le carillon attend, rutilant, tintant de temps en temps d'une clochette de cristal. Quiconque entre dans la crypte peut immédiatement le repérer et le détruire. Il n'est pas protégé. Si on le déplace, il s'arrête de fonctionner (sans pour autant être cassé) et la zone de neutralité disparaît (lâchant les garous sur la ville). Seul Siméon peut le déplacer sans l'arrêter (mais pour deux heures, tout au plus). La zone se déplacera avec lui quelque temps.



Le laboratoire est un fatras où des milliers d'engrenages s'entrecroisent, tournent et virevoltent sans fin. Les courroies et les mécanismes usés jusqu'à la trame forment un labyrinthe inextricable. Cette immense machinerie qui pend de tous les murs n'a aucune fonction sinon celle de tourner sans but précis. Chaque nuit, Siméon ajoute un nouvel élément pour son plaisir. Il appelle sa création son Cœur. S'il meurt ou si le carillon est détruit (ce qui revient au même), la machine se grippe et s'arrête sans explication.

Et si...

Le désarroi et la peur de Lilianne Hopkins attirent un nouvel invité en la personne de Medius Saber, un nephandi de passage dans la région. Il cherche à récupérer la jeune mage pour qu'elle devienne une de ses élèves. Bien sûr, le carillon va l'intéresser aussi ,ce qui va compliquer un peu plus la situation. Adversaire ? Allié ? À vous et à vos joueurs de voir.

La salle de réception et la salle des invités sont de larges pièces voûtées sans grand intérêt.

5) Que le spectacle commence !

À présent que le décor et les acteurs de ce petit drame sont présentés, il faut les faire vivre. Lidderdal n'est pas une scène figée que les personnages vont visiter. Voici une petite chronologie qui explique à la fois la trame mais aussi la présence de chaque protagoniste de cette histoire. La nuit 0 indique l'arrivée des personnages dans le village de Siméon.

N-30 : le supérieur des personnages engage une négociation ardue avec un adversaire politique agressif. Voyant qu'il ne peut rien faire, il décide de se renseigner sur la localisation du carillon. Cette recherche arrive aux oreilles de l'adversaire en question qui apprend l'existence de la machine et de Siméon.

N-10 : l'adversaire en question envoie cinq vampires avec l'ordre de détruire le carillon et son constructeur : qui peut bien se soucier d'un Nosferatu au fin fond d'un village perdu ? Le problème c'est que non seulement un tel assassinat est théoriquement interdit (suivant les sectes), mais qu'en plus Siméon a quitté son clan en bon terme (autrement dit, le tuer c'est se mettre le clan Nosferatu à dos). Il faut donc remplir cette mission dans la plus grande discrétion.

N-5 : cinq vampires adverses arrivent à Lidderdal. Ils pensent que Trumpmann est à la solde de Siméon (le chef du groupe est un Ventrue). Ils tentent de l'enlever mais le carillon les empêche d'user de leur pouvoir. Ils trouvent donc une ruse pour le sortir du périmètre et l'interrogent (en le prenant à la gorge et en faisant ployer son esprit).

N-5 : première rencontre entre les garous du coin et les cinq vampires. Trop occupés à interroger le maire, ils laissent les lupins approcher. Quatre arrivent à fuir mais leur chef (le Ventrue) est réduit en petits morceaux. Ils retournent en ville et se réfugient dans les égouts. Ils trouvent un passage vers le dédale de Siméon. Deux d'entre eux sont pris dans une coulée de sable et sont piégés. Les deux autres arrivent à s'en tirer et se réfugient dans le dernier sous-sol de la radio locale.

N-4 : tentative des deux rescapés pour quitter la ville : les garous les attendent dehors. Ils sont piégés et retournent dans la cave.

N-0 : les garous laissent entrer les personnages en ville.

N-0 : les deux vampires espionnent les personnages et

chassent un peu. C'est le moment où les personnages peuvent découvrir Lidderdal tranquillement.

N+1 : les deux vampires repèrent Lilianne Hopkin. Ils la kidnappent pensant avoir affaire à une élève de Siméon (un ancien Mage). La jeune Mage déclenche un effet incontrôlé et, pendant dix minutes, il n'y a plus d'électricité dans la ville. Par contre, toutes les radios crachent le slogan dans l'ancienne radio à présent fermée. Les deux ravisseurs, s'ils sentent que leur cachette n'est plus sûre (à cause des personnages), retournent dans les égouts avec leur prisonnière. Alerté par ses parents, le shérif se met en quête de la jeune fille. Siméon attend et observe les personnages. Les deux Changelins testent la patience de la coterie, à distance (si vous n'avez pas les règles de ce précieux jeu, inventez quelques effets amusants comme les lacets qui s'emmêlent ou le nez d'un personnage qui rougit, rien de méchant pour le moment). À partir de ce moment, la Mage va répandre une aura de désespoir sur toute la ville et ce, jusqu'à sa mort ou jusqu'à sa libération.

Et si...

Pendant une heure, le carillon ne fonctionne plus. Pourquoi ? Comment ? Bonne question. Même Siméon l'ignore. Les garous, eux, vont fondre sur la ville à la recherche des vampires. La chasse va durer environ une heure avant que l'objet ne recommence à jouer.
Quelques suées pour nos enfants des ténèbres.

N+2 : trois garous débarquent en délégation et annoncent les règles de leur jeu. Tant que le périmètre de neutralité du carillon existera, ils ne bougeront pas. Si les personnages quittent le village dans la nuit, ils les laisseront partir. Après, sans l'accord de Siméon, impossible de fuir la région. Si la zone disparaît : ils attaquent. Bien entendu, ils contrôlent les communications sortant et entrant de la ville (pas de couverture pour les cellulaires dans le coin et le gel a encore fait explosé les fils du téléphone... dommage). Les deux vampires attaquent au fusil à pompe dès qu'un des personnages est isolé de la coterie. Siméon peut intervenir en faveur de la victime de l'embuscade si besoin est.

N+3 : Siméon décide de se montrer alors que le désespoir gagne toute la ville. Les gens pleurent dans la ville sans raison, les chiens hurlent à la mort, les corbeaux volent au-dessus du village. Il accepte de parler avec les personnages si ces derniers trouvent rapidement l'origine de cette vague de tristesse tout à fait surnaturelle. En gros, il va falloir qu'ils retrouvent la Mage. Le problème, c'est que leurs deux concurrents ne vont pas l'entendre de cette oreille. Ils libéreront la fille en échange du carillon de Siméon. Si à la fin de la nuit, ils n'en sont pas les propriétaires, ils la tuent. Aux vampires de trouver le moyen, soit d'éliminer les deux malotrus, soit de tuer Lillianne (ce qui arrêtera la vague de tristesse comme le désire Siméon), soit de la faire échapper de sa prison. Du résultat de leur entreprise et des moyens mis en œuvre, dépendra le comportement du Nosferatu. Il ne fera jamais confiance à des personnages ayant opté pour la violence. Il appréciera plutôt les plans tordus (comme repérer l'otage et prévenir le shérif, par exemple).

N+4 : si les personnages n'ont pas éliminé, chassé, capturé les deux vampires adverses, ces derniers arrivent à accéder au labyrinthe de Siméon. Les deux changelins et la goule s'interposent et se font massacrer (aucun pouvoir ne fonctionne mais les vampires sont tout de même plus forts). La Malkavian grille en ouvrant la cachette du Nosferatu mais son compagnon Tremere arrive à détruire le carillon. Les lupins attaquent la zone et massacrent la moitié de la ville ainsi que tout ce qui semble surnaturel. Siméon est tué à son tour par le Tremere qui n'arrivera pas à échapper à la horde qui déferle sur la ville.

Conclusions

On l'a vu, il n'existe pas de bonne solution pour résoudre ce problème. Entre la méfiance naturelle de Siméon, les tentatives désespérées des autres vampires pour achever leur mission et les garous qui rôdent dans le coin, la partie n'est pas gagnée. Et comment convaincre un adversaire de témoigner contre son supérieur ? Tout simplement en lui expliquant que s'il remplit sa mission (détruire le carillon), il se condamne aussitôt. Et cela, son commanditaire le savait fort bien. Dans ces conditions, le faire changer d'avis n'est pas bien compliqué. Plus besoin de carillon, plus de lupin à craindre et le petit havre au fin fond de la montagne est sauf. Ensuite, il faudra expliquer à son père/mentor/supérieur, pourquoi on ne lui rapporte pas son précieux jouet... c'est une autre affaire.

Les protagonistes

SIMÉON

Clan: Nosferatu (Tunnel Crawler)
Génération: 10e

FOR. 3	CHA. 2	PER. 4	DEX. 5	MAN. 2
INT. 4	VIG. 3	APP. 1	AST. 4	

Vigilance	4
Bagarre	1
Esquive	2
Mêlée	1
Dissimulation	4
Puissance	4
Force d'âme	3
Animalisme	3
Volonté	4
Sang	5

Siméon est un Nosferatu troublé par son passé de tortionnaire. Quand il parle, il entrecoupe son discours flûté de petites plaintes. En fait, il continue d'entendre les hurlements de ses victimes. Le carillon lui sert à la fois de protection mais, surtout, permet d'atténuer les effets de sa folie latente. Pour son malheur, Siméon n'a qu'une parole. Il donnera son trésor aux personnages non sans avoir demandé s'il n'y a pas d'autre possibilité. Par contre, il déteste la menace, la violence gratuite et tous ceux qui se présentent à lui sans respecter les règles de la bienséance. Il est obstinément bon et considère Lidderdal comme son domaine privilégié.

Phrase typique : "Je comprends votre problème. Mais résoudre un problème par un tas d'autres problèmes n'est pas une solution."



ARNE JURIK
(un bûcheron membre du clan des Gardiens des Sycomores)

Lupus-Ahroun-Fils de Fennrys

Force 5 (9)	Charism 2
Perception 4	
Dextérité 3 (3)	Manipulation 2 (0)
Intelligence 1	
Vigueur 4 (8)	Apparence 2 (0)
Astuce 2	
Appel Primal 2	Animaux 2
Énigmes 3	
Vigilance 3	Mêlée 2
Rituels 2	
Sports 2	Commande 2
Occultisme 1	Bagarre 4
Représentation 2	Esquive 3
Furtivité 4	Intimidation 1
Survie 2	Expression 2

ALLIÉS 1
Vie antérieure 2
Griffes rasoir
Résistance à la douleur
Sentir le ver
Rage 4
Gnose 3
Volonté 6

Arne est un exemple typique de bûcheron travaillant dans les clairières autour de la ville. Ces hommes et femmes vivent dans des baraquements isolés de la civilisation tout en restant en contact avec l'humanité. Ils respectent la zone de neutralité du carillon par tradition plus que par respect. Ils ne cachent pas leur haine des vampires mais savent que ce havre est lié à Siméon (qu'ils n'attaqueront donc pas). Sans la protection du Nosferatu, impossible de quitter la région sans les rencontrer. Ils attaquent par sept et utilisent toujours des armes à feu avant d'utiliser leurs pouvoirs. Entre eux, ils parlent une sorte d'anglais teinté de norvégien et d'allemand.

SOPHIE BELFORT
Clan: Malkavian
Génération: 12e

FOR. 4	CHA. 3	PER. 4
DEX. 1	MAN. 1	INT. 3
VIG. 4	APP. 2	AST. 3

Vigilance	4
Bagarre	3
Esquive	2
Armes à feu (Fusil à Pompe)	4
Sécurité	3
Furtivité	2
Subterfuge	1
Mêlée	4
Médecine	2
Auspex	4
Dissimulation	2
Force d'âme	3
Volonté	8
Sang	4

Mademoiselle Belfort est une sorte de mercenaire dans la communauté des vampires. Ayant rapidement perdu son Père, elle loue ses services au plus offrant. Du coup, elle est la plus à même de retourner sa veste. Le problème, c'est que sa folie est telle qu'elle est totalement imprévisible. Un jour, elle dira blanc et l'autre elle dira noir. D'autant que quand on la contredit, elle devient folle.

SILAS MASTERSON
Clan: Tremere
Génération: 12e

FOR. 3	CHA. 3	PER. 3
DEX. 2	MAN. 2	INT. 4
VIG. 2	APP. 2	AST. 1

Comédie	2
Vigilance	4
Empathie	2
Bagarre	3
Esquive	2
Subterfuge	3
Armes à feu (Fusil à Pompe)	2
Étiquette	3
Furtivité	2
Subterfuge	1
Mêlée	3
Bureaucratie	2
Investigation	4
Occultisme	4
Politique	3
Auspex	2
Domination	2
Thaumaturgie	4
Volonté	7
Sang	5

Silas voulait prendre la place de Ghislain (le Ventrue) dans la coterie. C'est lui qui a suggéré de sortir de la zone de protection du carillon, c'est lui qui a fait plonger ses camarades tête baissée dans les égouts et les pièges de Siméon. C'est lui qui tentera d'éliminer les personnages par la ruse, sinon à coup de fusil à pompe. Il cherche aussi à éliminer Sophie Belfort même s'il sait qu'il a besoin d'elle.



Joshua Limelinn
(goule de Siméon et comptable de la scierie)

FOR. 3	CHA. 2	PER. 2
DEX. 2	MAN. 3	INT. 4
VIG. 4	APP. 1	AST. 4

Vigilance	2
Intimidation	4
Commandement	2
Subterfuge	3
Sécurité	2
Bureaucratie	4
Finance	4
Droit	2
Puissance	1
Force d'âme	1
Volonté	4
Sang	2

Joshua Limelinn est un homme silencieux qui cache ses sentiments derrière ses lunettes miroir d'alpiniste qu'il ne quitte jamais. Ancien drogué, il est prêt à donner sa vie pour Siméon qui l'a sorti de son enfer. Sec, rigide, il ne sourit jamais mais grimace. Il n'aime pas les plaisantins (même les vampires) et n'a pas peur de le dire. C'est une créature surnaturelle mais il n'est pas affecté par le carillon. Il n'hésite donc pas à user de ses disciplines.

Les deux changelins et la Mage

Le pooka, le troll et l'Orpheline sont des personnages importants dans la trame à partir du moment où vous décidez que leur intervention est nécessaire. Ainsi, les changelins peuvent-ils très bien agacer les personnages sans jamais se dévoiler (ou le faire en dernier recours pour aider Siméon). Ils conservent ainsi une aura de mystère. L'Orpheline, elle, peut jouer le rôle du danger aléatoire. Terrifiée, elle est toujours à deux doigts de déclencher sans le contrôler un effet magique important (et vulgaire). Cela peut jouer pour ou contre les personnages.
Pour les pouvoirs des uns et des autres (si vous ne possédez pas Changelin et Mage), considérez que les fées ne peuvent que provoquer des petites catastrophes, sauf pour se défendre, et que la jeune mage ne peut déclencher que des gros effets très visuels (et mortels pour elle). Sinon, ils ont les caractéristiques de jeunes humains normaux.

Auteur : Benoît Attinost
Illustrations : Virginie Augustin



sartosa nous voila !

Ce scénario est destiné à un groupe de 4 joueurs maximum, ayant chacun au moins terminé une carrière avancée. Ces événement se déroulent dans la cité de Nuln, que les PJ doivent bien connaître maintenant. Si cette aventure se passe avant "l'Empire en Flamme", la Comtesse Emmanuelle en est la souveraine. Dans le cas contraire, cette dernière, après être devenue l'Impératrice en épousant l'Empereur Heinrich X, a laissé la ville entre les mains de la Comtesse, sa sœur Léonore.

En ces temps difficiles, de nombreux souverains du sud de l'Empire essaient par tous les moyens de renflouer leurs caisses. De nombreux dirigeants choisissent d'augmenter les taxes aux entrées de leur cité ou d'en établir de nouvelles sur telle ou telle marchandise qui y transite ou est y vendue - comme a Grissenwald, en aval de Nuln. Une taxe sur les animaux domestiques et les halfelings a d'ailleurs été décidée a Dunkelberg... La ville franche de Kemperbad voit venir à elle de nouveaux commerçants et marchands attirés par la situation géographique et le fait que les taxes y soient très basses, sinon nulles.

La Comtesse de Nuln, fidèle à son image de protectrice, n'a pas fait ce choix, bien au contraire. Sans en parler a ses conseillers, a fait venir auprès d'elle un alchimiste du nom de Kastor Schweineschmalz. Cet homme s'est fait connaître à elle lors d'une séance de Chiromancie ou était invitée la prédicatrice Magdalene Altejungfer. Il avait alors confié a la Comtesse qu'il allait bientôt pouvoir créer de l'or a partir de vils métaux. Elle le convoqua deux semaines plus tard et lui offrit de travailler pour elle. Il continuerait ses recherches et la comtesse les financerait, lui fournissant des barres de métaux divers et des composants rares, ainsi qu'une bourse de 100 Couronnes d'or par semaine.

Deux gardes et un sergent surveillent en permanence l'entrée du laboratoire où se trouve le fourneau alchimique de Kastor. Ils sont là pour sa sécurité, mais également pour s'assurer que l'alchimiste ne s'échappe pas avec son secret. L'homme est bien sûr un charlatan qui, comme tant d'autres, vit aux crochets des souverains crédules.

L'entrée des PJ

Les PJ sont de passage dans la ville ou tout simplement a la recherche d'argent. Rappelez-leur cette grande place pavée située dans le centre de Nuln et bondée de monde, qu'ils doivent sûrement connaître : la Reiks Platz (Cf : le Contrat de Oldenhaller). Le vieil Orme Sacre est toujours à son emplacement et couvert de messages... Si vous avez préparé d'autres aventures pour vos joueurs, n'hésitez pas à mettre une petite annonce pour chacune d'elles. Celle qui concerne ce scénario est la suivante, libre aux PJ d'y répondre :

Recherche aventuriers pour travail légal de quelques jours. Sans danger. Bien payé. Discrétion exigée. Conseiller Barthelm - Palais de Nuln.

Le conseiller Barthelm

Au palais, les PJ croiseront trois hommes à la mine méchante (Henrico Tagliatelli et ses hommes) avant de finalement entrer dans le bureau de recrutement. Barthelm est le conseiller des finances de la Comtesse de Nuln. Il a découvert qu'elle finance, depuis deux mois, les agissements d'un homme énigmatique et cela pour des raisons obscures. Il est très inquiet de constater que la Comtesse semble ne plus s'intéresser à autre chose qu'à cet homme, qu'elle dit merveilleux. Il connais les lieux, dans le palais, ou ce dernier agit mais lui-même s'est vu refuser l'entrée. Le fait que les PJ soient des aventuriers qui se désintéressent de la politique (ou qui n'en savent rien) devrait suffire a les faire engager mais cela implique forcement qu'aucun d'eux ne soit Noble ou agissant comme tel? Le MJ ne devra pas hésiter a demander aux PJ de se présenter les uns après les autres au conseiller, en mettant en valeur leurs compétences et leurs sciences acquises. Puis, l'homme leur parlera de leurs nouvelles fonctions : domestiques. Ils devront lui rapporter par écrit et discrètement, tout ce qu'ils auront découvert sur les activités de cet homme et sur les projets de la souveraine. Le cuisinier (Helmut) servira d'intermédiaire. Aucun autre domestique du palais n'oserait faire cette tâche a leur place...

"Oui ? Ah oui, j'oubliais votre rémunération : 250 Couronnes d'or (pour le groupe) si vous réussissez !"
Un personnage essayant de marchander pourra faire monter l'offre a 300 CO.

La vie au palais

La vie au palais est très simple. Les PJ mangent avec les autres
domestiques et dorment dans un des deux dortoirs. Ils mettront certainement quelques jours avant de prendre leurs repères et ne devront pas brusquer les choses pour ne pas attirer l'attention sur eux. Si l'un des PJ possède la compétence Séduction et/ou Charisme, une des servantes (Ilsa) ne semblera pas être insensible à ses charmes. Sur un test de Sociabilité réussi, (aucun test de Volonté n'est nécessaire pour Ilsa, qui est une jeune femme peu farouche!) le PJ pourra même obtenir des confidences sur l'oreiller concernant l'alchimiste, le tueur nain et les projets supposés de la Comtesse (à la discrétion du MJ) !

Les rumeurs du moment :

1- Cet homme mystérieux est en fait un amant de la Comtesse qui se cache derrière un déguisement. Mais il n'y a rien d'étonnant a cela, elle est encore jeune. (Faux/Vrai)
2- Le Nain qui est arrive au Palais est le nouveau garde du corps de la Comtesse. Cette dernière va lui remettre un document expliquant l'emplacement exact d'un trésor fabuleux. (Faux/Vrai)
3- Le Conseiller Barthelm est un homme de mauvaise fréquentation, il appartiendrait à une secte. Il détourne les taxes pour financer des anarchistes, c'est pour cela qu'il n'y a plus d'argent dans les caisses.
(Faux)
4- Un chat noir sans queue et porte-malheur rode dans les couloirs du palais depuis la venue de la prédicatrice Magdalene Altejungfer. (Vrai, c'est son chat, elle l'a oublié!)
5- Le Conseiller Barthelm siège à la Guilde des Artisans de Nuln. (Vrai)
6- Le cuisinier est un parfait imbécile ne sachant rien faire cuire correctement. (Vrai, ils peuvent le vérifier?)

Le Tueur de Dragons

Ce nain, à l'allure terrifiante, pourrait très bien paraître comme un monstre tout droit sorti d'une troupe de guerriers du Chaos aux yeux des PJ - pour peu que ces derniers n'aient jamais vu de Tueur Nain (Pourfendeur de Trolls, Massacreur de Géants?). Le MJ devra donc adapter sa description en fonction du PJ qui le regarde. Mais attention à celui qui voudrait s'y frotter (Cf : caractéristiques) ! La Comtesse l'a amené à elle en lui promettant de lui donner des informations concernant le nid d'un dragon perché dans les Montagnes Grises. Il semble que ce soit le cœur de l'animal qui intéresse la dame... Elle lui remettra un ancien manuscrit qui indiquerait l'emplacement exact. C'est la guilde des sorciers qui se portera acquéreur du reste de l'animal. Même si Hergar Snorrison n'est pas un mercenaire ou un chasseur, ce dernier reste très intéressé par les importantes sommes d'or que représente la dépouille d'un dragon. Pratiquement toutes les parties de la bête sont vendables (cœur, écailles, griffes, langue ?) pour une somme globale de 5000 couronnes, si ce n'est le double. Il restera au palais, dormira dans ses appartements, jusqu'au moment où la Comtesse voudra bien lui remettre le document donnant l'information qu'il attend. Essayer de lui voler le manuscrit ne sera pas une mince affaire, mais la perspective de mettre peut-être la main sur un trésor immense devrait encourager tout PJ de vocation Filou...

Le Laboratoire

Les PJ ne parviendront jamais vraiment à aborder l'alchimiste, qui sortira rarement de son laboratoire et jamais sans être accompagné. S'ils l'interpellent, celui-ci ne voudra jamais discuter de ses travaux à de simples domestiques. S'il est menacé, il appellera la garde. Ils devront donc user d'un stratagème bien particulier et de leur invention, pour avoir accès au laboratoire. Utiliser la manière forte est impossible. D'ailleurs, s'ils blessent ou tuent un garde, ils seront immédiatement arrêtés et conduits dans l'une des nombreuses cellules du palais! Le Conseiller Barthelm niera les avoir engagé pour autre chose que servir au palais, et ajoutera même des insinuations sur leurs soi-disant "employeurs extérieurs" (guildes d'assassins et anarchistes voués au culte du Chaos). A l'intérieur du laboratoire, les PJ ne trouveront que peu d'informations. Près du fourneau d'alchimie - que tout personnage de vocation Lettré reconnaîtra comme tel sur un test d'Int réussi - sont déposés quelques ouvrages anciens se rapportant à la recherche sur les métaux : "De l'Anoblissement des Vils métaux", "De Lapis Philosophorum" et un ouvrage plus accessible qui s'intitule "Les Rudiments de l'Alchimie". Ce dernier est le plus écorné et une feuille de papier blanc dépasse d'une des pages jaunies de l'ouvrage. On peut y lire : Landvermesser - Boutique d'objets anciens, d'ouvrés et d'ouvrages rares - 24 Tauschendstrasse à Nuln. Le Conseiller leur donnera son accord pour qu'ils puissent continuer les recherches a l'extérieur du palais ?

La boutique de Landvermesser

Les PJ trouveront assez facilement cette boutique. Au besoin, un passant leur indiquera l'emplacement exact en les y conduisant même si aujourd'hui, c'est le solstice d'Hiver (ou Mondstille) et les rues sont presque désertes. C'est une boutique assez étroite dans laquelle l'espace et les possibilités de circuler sont devenus très limites du fait de l'encombrement qui y règne. Les ouvrages sont tellement nombreux et à l'étroit, dans les rayonnages des trois bibliothèques, que retirer l'un d'eux d'une étagère sans faire chuter l'ensemble de la rangée sera impossible. Il est peu probable que quiconque s'y retrouve dans ce classement si particulier - sauf peut-être un PJ ayant la compétence Érudition, et bien sûr Hans Matrose, le propriétaire des lieux. C'est un homme grand et fort, ancien marin au crâne chauve, qui a repris la boutique de son père décédé. Il attend au fond du local, derrière un comptoir sur et derrière lequel s'entassent des objets et des documents de toutes sortes. Si on lui décrit l'apparence de l'alchimiste, Hans ne semblera pas le reconnaître formellement, mais se souviendra d'un homme lui ayant acheté des ouvrages (en mauvais état) traitant de l'alchimie. Ces ouvrages lui sont parvenus "par erreur" (entendez par là qu'un receleur lui a proposé cette marchandise), avec d'autres objets, dans une caisse qu'il a laissée à son entrepôt. Cet acheteur habiterait non loin d'ici, dans la même rue, car Hans l'a rencontré plusieurs fois par la suite.

Hans sera plus serviable si les PJ lui achètent quelque chose. Mais il y a seulement 15% de chance pour que ce qu'il vend soit effectivement ce qu'il dit être, et non une copie ou un objet sans valeur. Aux PJ de faire une bonne Estimation. Interrogé sur les autres objets que contenait la caisse, Hans se souviendra d'une pierre, apparemment sans valeur (c'est encore un novice en la matière), qu'il a réussi à vendre 2 CO à deux vieillards du quartier, amateurs de reliques. Enfin, il dira être surpris que tant de gens s'intéressent à l'origine et à la destination de ces objets. Contre quelques pièces d'or, il parlera entre autres de "marins étrangers au fort accent".

Rudiger et Faustmann

Installés au 13 Tauschendstrasse, les deux personnages sont d'un âge avance (voir très avancé). L'un d'eux possède, enveloppée dans un chiffon blanc, une pierre polie de couleur pale et incrustée de minuscules cristaux reflétant la lumière. C'est une Pierre de l'Aube, une pierre enchantée très rare et aux très grand pouvoirs (Cf. Livre de Base de WJRF). Elle daterait de la création du Monde Connu et de la déesse mère. Comme elle irradie en permanence une Zone de Sanctuaire de 12 mètres de diamètre autour d'elle, elle devrait être assez facilement retrouvée par un personnage possédant la compétence Sens de la Magie.
Le solstice d'Hiver (ou Mondstille) est un jour très important pour les fidèles de la foi antique (donc pour ceux de la Déesse Rhya, dont ils font partie) ainsi que pour les adeptes d'Ulric. Ces deux homme semble tenir énormément à leur pierre - et ne la vendront pour rien au monde !

L'oratoire

Un oratoire de Ranald se trouve dans la rue voisine qu'une vieille plaque en bois nomme Tauschendstrasse. Il est situé au numéro 32, dans une maison que, de l'extérieur, rien ne différencie distinctement d'une autre de ce quartier plutôt pauvre. En s'approchant de la porte, on peut voir sur le linteau, au dessus de l'unique porte d'entrée, des inscriptions gravées dans le bois. La compétence Pictographie - Voleurs - est nécessaire pour déchiffrer cet avertissement : "Demeure de Ranald le Trompeur". Les deux fenêtres du rez-de-chaussée ainsi que celles se trouvant à l'étage son perpétuellement fermées, même pendant la journée, et il est donc impossible de jeter un œil... Cette maison est visitée plusieurs fois par semaine par des adeptes du Dieu des voleurs (voleurs, illusionnistes, commerçants...) et des habitants du quartiers, qui voient en Ranald le protecteur des pauvres gens. Quelqu'un frappant a la porte sera observé par une petite ouverture grillagée à la hauteur de la serrure. C'est un

halfeling du nom d'Humfried Piedagiles qui soumet les inconnus au contrôle. Pour être admis à entrer, les inconnus non accompagnés par un membre du culte doivent connaître le mot de passe, qui change régulièrement.

A l'intérieur, tout donne l'air d'une résidence normale. La salle de l'oratoire se trouve au rez-de-chaussée. Elle est faiblement éclairée par des bougies. Cette pièce n'a rien de particulier, si ce n'est une statue d'un homme debout, dont les doigts de la main droite sont croises - signe de chance. Sur l'autel est posée une urne pour les donations. L'urne de Ranald le Mystificateur se présente sous la forme d'une coffret en bois peint en rouge, de taille classique. Elle possède entre autres une serrure magique en métal jaune, dont il n'existe aucune clef, décorée d'un "X" de couleur dorée sur chacune de ses parois. Il y a dans la maison en permanence entre cinq et six adorateurs du Dieu des voleurs. Ils sont soit installés dans les chambres à l'étage, soit dans le bureau. Une issue secrète donnant sur les égouts de la ville se trouve dans la cave. C'est par là que s'enfuient les voleurs pourchassés par des gardes - ou bien les gamins après une rapine...

La guilde des voleurs locale est assez puissante, et bien qu'elle ne possède pas son repaire dans le quartier, certains de ses membres habitent les étages ou les sous-sols des mansardes inhospitalières qui s'y trouvent. Faustmann, un des deux vieux bonhommes, en est un ancien membre respecté. La guilde pourrait envoyer ses meilleurs membres à la poursuite et à la capture de personnages lui ayant fait du mal ! Un fabricant de fausse monnaie se trouve également installé dans un atelier situé en face de la maison d'Humfried Piedsagiles, au 31 Tauschendstrasse.

Chez les frères Rotkehlchen

Ce faux-monnayeur a réussi à imiter à la perfection la matrice originale de la couronne d'or de la ville, grâce à l'aide de son frère installé aux côtés de la Comtesse de Nuln. Il parvient pour le moment à produire 50 pièces par jour. Elles sont faites d'un alliage de métaux tels que le laiton, le plomb et l'or, qu'il fabrique à partir des métaux en lingots que lui fournit Ruprecht. Il fabrique ces pièces avec un artisan, un nain du nom de Quintus. Bien qu'elle en ait aperçu quelques une, la plus grosse partie de ces pièces sera remise à la Comtesse dans quelques semaines seulement. Mais en attendant ce jour, Kastor, le frère de Ruprecht, a décidé de gagner du temps - et encore à nombreuses bourses d'or - en demandant un dernier composant a sa protectrice : le cœur d'un dragon, qui, une fois plongé dans son chaudron, deviendra le composant ultime pour pouvoir fabriquer tout l'or qu'elle pourrait désirer. Bien sûr, ce qu'il ne sais pas encore c'est que la Comtesse désire payer les soldes de ses soldats avec ses pièces d'or. La réaction de ces derniers, lorsqu'ils se seront rendus compte qu'il s'agit de fausse monnaie, risque d'être catastrophique pour la ville de Nuln et sa souveraine!

L'atelier est installé dans une pièce au rez-de-chaussée, donnant sur une arrière-cour séparée des jardinets voisins par des palissades. De temps en temps, on entend depuis la rue des bruits de marteau frappant sur de la ferraille, trahissant l'activité des deux artisans.

"Rendez-vous !"

Alors que les PJ sont parvenus dans l'une des pièces de la maison, trois hommes bousculent la porte et entrent avec fracas dans la maison. Ils brandissent des armes étranges qu'ils dissimulaient jusque là sous leurs longs manteaux noirs. Celui qui se tient au centre pointe sur les PJ un gros pistolet ressemblant a un petit canon, et les deux autres tiennent chacun un pistolet à 4 canons, couvrant un arc de tir de 45 degrés. Nul besoin de préciser que, même si ces hommes ne sont pas des tireurs d'élite, leurs cibles pourront difficilement échapper à leurs tirs de barrage. Le MJ devra bien faire comprendre la situation dans laquelle sont les PJ, dont certains d'entre eux risqueraient de ne pas se relever d'une telle fusillade! Lorsque l'ambiance se détend, Henrico Tagliatelli se présente aux PJ comme un homme à la recherche d'un secret détenu par les frères Rotkehlchen. Convaincu que les PJ pourront l'aider dans ses recherches, il ne lâchera plus le groupe avant d'avoir effectivement ce secret entre les mains. Il est également impossible de le convaincre que ce secret n'existe pas, ou qu'il s'agit d'une invention pour les individus naïfs...

Les enfants de Ranald

Cette petite bande de onze gamins des rues est encouragée à surveiller le quartier environnant l'oratoire et à prévenir en cas de danger les représentants locaux de Ranald. Ces enfants n'hésitent pas à s'approcher des inconnus, pour leur poser de nombreuses questions. L'un d'eux, Matthias, un petit rouquin de 7 ans à la figure d'ange, a un rôle bien spécial. Hans lui demande généralement de pleurer pour attendrir les inconnus et attirer leur attention pendant qu'un ou deux autres gamins essaient de voler une des bourses de leurs victimes. Matthias joue très bien ce rôle - et les lourdes larmes coulant sur ses joues ne devraient pas laisser insensible un PJ de sexe féminin ou d'alignement Bon... Tout test de Vol à la Tire se fera alors avec un bonus de 20%. Si les PJ possèdent une clef ou un quelconque objet d'importance pour cet aventure, ils se le feront voler à ce moment là. Le MJ pourra les faire intervenir à n'importe quel moment, tant que les PJ restent dans leur quartier.

L'entrepôt

Hans Matrose dispose d'un entrepôt situé sur les quais. Il leur indiquera l'emplacement et en donnera la clef (contre quelques couronnes), mais préférera peut-être les accompagner (l'entrepôt ne contenant plus, d'après lui, d'objets de valeurs ?). Pour s'y rendre, ils devront franchir le Reik et aller sur la rive opposée. Un grand pont, le dernier qui enjambe le fleuve avant Altdorf, est surveillé par des hommes en armes. La relève de la garde se faisant à une heure précise de la nuit, Hans insistera pour que les PJ n'approchent pas des quais avant deux heures du matin. Au besoin, il leur remettra une montre à gousset (Val : 25 CO) qui est malheureusement en avance de 20 minutes? Cachés près du pont, ils surprennent une conversation :

"J'espère que ca va finir.
- Est-ce que tu crois que la solde sera payée cette semaine ?
- J'en sais rien.
- Si ca continue, certains vont se mutiner."

Sur place, un faisceau de lumière, provenant d'une fenêtre aux carreaux cassés, éclaire pauvrement l'intérieur du bâtiment. Si les PJ n'ont pas de matériel d'éclairage, une grande partie des lieux restera dans l'obscurité - même une fois à l'intérieur (la compétence Vision Nocturne devrait les aider). Le bâtiment semble vide, si ce n'est quelques grosses caisses ici et là... Dans l'une d'elles, les PJ découvriront cependant un exemplaire du Manuel de Torture Arabe du



Docteur Hausknech. Avec un peu de chance, les PJ trouveront aussi une affichette sur le sol (celle de la fameuse caisse). Elle est déchirée en plusieurs endroits mais on peut y lire : "Compagnie de l'Hermine" (document que le MJ aura photocopié pour pouvoir le remettre aux joueurs).

Alors que les PJ explorent les lieux, un coup de feu craque dans la nuit. Si un des PJ se tenait dans le faisceau de lumière à ce moment la, c'est lui qui reçoit cette balle (1D6 de Force 4) et s'effondre sur le coup - que la balle l'ait sérieusement blessé ou simplement éraflé. Au moindre mouvement à l'intérieur de l'entrepôt, une rafale de tirs éclate, trouant le mur de planches de l'entrepôt en plusieurs endroits. Henrico Tagliatelli saisit son arme et se précipite alors vers la porte entrouverte du bâtiment, avant de tirer à son tour, mais cette fois vers l'extérieur. Le bruit de son arme retentit en une grosse déflagration (à rendre sourd un elfe !), suivie presque immédiatement d'une nouvelle rafale de projectiles qui volatilise la porte en de nombreux morceaux de bois autour des PJ. Si ces derniers n'ont pas réagi, ou pire, demandent à regarder ce qui se passe a l'extérieur a ce moment la (car Henrico ne les prévient pas de son initiative...), 1D3 projectiles de force 4 toucheront au moins l'un d'entre eux (à la discrétion du MJ). Seuls les PJ protégés derrière les caisses ne sont pas inquiétés par les projectiles. Au bout d'une minute de silence, un homme a l'accent prononcé s'écrie : "Sortez d'ici et rendez-nous ce qui nous appartient !"
A moins que les PJ ne décident de sortir et de remettre ce que les Bretonniens désirent (le Manuel de Torture ne leur suffira pas), leur répit n'est que de courte durée. Négocier aidera les PJ à connaître l'objet qu'ils recherchent : une pierre.



Soudain, ils entendent des rugissement, et l'instant d'après, une meute de cinq chiens déferle par la porte détruite et les attaquent. Ce nouveau combat est laissé à l'appréciation du MJ. Si trois des chiens sont tués, les deux derniers devront réussir un test de Calme pour ne pas s'enfuir.
Apparemment, la salve de l'Henricus Salus a fait une victime parmi les hommes a l'extérieur qu'on entend parler à voix basse dans une langue étrangère. Un PJ possédant la compétence Langue Etrangère Bretonnien, sera capable d'entendre :
"Nous n'avons pas beaucoup de temps messieurs !
- Que fait-on ?
- Nous allons les faire sortir.
- Et comment ? Ils ont déjà eu Martin...
- Nous allons mettre le feu à cet endroit.
- Je dois avoir deux bouteilles de cognac dans mon sac, capitaine !
- Très bien, alors préparez-vous..."

Si ce qu'ils veulent fini par tomber entre leurs mains, les bretonniens prendront rapidement la "poudre d'escampette" pour se rendre à l'embarcadère où les attend une péniche, de taille moyenne, qui devrait leur permettre d'être en vue d'Altdorf dans quelques jours.

Le fleuve Reik

Nuln est également le dernier endroit où il est possible de trouver un pont car, plus bas, le fleuve peut mesurer jusqu'à 200 mètres de large. Le Reik est constellé d'îles de toutes tailles, certaines accueillent des villages de pêcheurs, et les bancs de sable sont assez dangereux. À Altdorf, son débit est accru par les eaux du Talabec, et il devient navigable pour les bateaux de mer. C'est là, au milieu des autres embarcations amarrées dans le port, qu'attend un navire de la Compagnie de l'Hermine.

Le Blocus !

Si les PJ n'ont pas réussi à arrêter les Bretonniens avant que ces derniers ne prennent la mer, en les rattrapant avec un navire de pêcheurs ou en sautant du pont sur leur embarcation (saut de 5 mètres), ils verront leur acharnement récompensé 40 kilomètres en aval, au niveau de la ville de Grissenwald. La, des navires marchands mécontents et des bateaux de pêcheurs font le blocus maritime de la ville pour protester contre les taxes nouvellement instaurées. Les PJ pourront ici rattraper les voleurs et récupérer leur bien, après une bataille navale sans doute mémorable !

L'école militaire de Nuln.

Henrico Tagliatelli recherche également des informations et des plans sur les fabuleuse machines de guerre que sont les canons Vulcain. Il compte pour cela se rendre à l'école militaire de Nuln et entraînera avec lui les PJ avant de repartir pour le Sud du Vieux Monde. Les canons vulcain de la cité de Sartosa montrent en effet des signes de faiblesse. Le chef canonnier, Hans Taubzstummer, est très préoccupé par leur état, des problèmes d'ignition risquent de les rendre inopérants. Étant la première source de crainte des ennemis des pirates de l'île, et donc le meilleur moyen de défense contre les navires de la flotte estalienne, la sécurité même du refuge des pirates des mers du Sud est menacée. La situation est urgente - et Henrico le sait.

Entrer dans l'école militaire n'est pas difficile. Si certains

PJ ont fait des études À l'université de Nuln, voisine de l'École militaire, ou dans toute autre université, ils doivent savoir comment se comporter en temps qu'Estudiant - Estudiant en Médecine ? Mettre un déguisement ne devrait pas poser de problème pour les plus jeunes PJ. Les autres pourront peut-être se faire passer pour des érudits enseignants ? S'il se divise, le groupe devrait ainsi pouvoir passer inaperçu. Une autre astuce est de provoquer une manifestation spontanée et de profiter du désordre pour entrer dans l'école. Si un personnage a fait la carrière d'Agitateur ou de Démagogue, cela ne devrait pas relever d'une grande difficulté. Quatre étudiants font justement une grève de la faim en ce moment (Cf : règle optionnelle) pour protester contre leur renvoi de l'université. Ces derniers n'auraient pas respecté l'uniforme des cadets de l'École militaire. Ils sont appuyés dans leur action par de jeunes anarchistes révoltés qui aideront volontiers des PJ voulant défendre leur cause.

Accéder à la salle des plans est très difficile si on veut y entrer de force ou la nuit. Cette salle est fermée à clef (DS : 20%) et est surveillée par un garde plutôt gras et jovial (qui ne possède pas de clef), ne refusant pas toute invitation à un petit repas offert, mais qui usera force et cris pour empêcher quiconque d'entrer par la force et sans l'accord du Capitaine.

En cas de combat, six gardes pourront être sur place en moins de cinq rounds. Trouver les plans demandera bien sur que les PJ accèdent au grand livre d'index général de la bibliothèque, qui trône au milieu de la salle, enchaîne sur un large présentoir et que l'un d'eux possède la compétence Alphabétisation. Une réussite à un test de recherche devrait permettre aux PJ de quitter la salle après 1D6 Tours de jeu avec les plans. Un test de Dissimulation sera nécessaire pour cacher les trois rouleaux de plans aux yeux des surveillants qui observent les allées et venues des étudiants pendant la journée. Ces derniers sont également armés d'épées d'escrime (fleurets ou rapières), dont ils sont spécialistes. Les étudiants de l'école, eux, n'ont d'arme que s'ils font partie des cadets et portent l'uniforme de l'armée de Nuln.

conclusion

Les PJ ont réussi leur mission, démasqué le charlatan, ils méritent chacun 100 Pts d'expérience ainsi qu'entre 0 et 50 points pour leur niveau d'interprétation. Le conseiller leurs remet deux grosses bourses contenant chacune la moitié de l'argent qu'il avait promis. Bien sûr, ces pièces sont toutes fausses ? Le Nain Snorrison ne découvrira finalement qu'un œuf dans l'antre abandonnée (sauf si un des PJ est parvenu par la ruse a lui subtiliser) indiquée par le manuscrit de la Comtesse. Qu'adviendra-t-il de cet oeuf de dragon ? Est-ce véritablement un oeuf de dragon ? Le Tueur, qui est un personnage très voyageur, fera peut-être sa réapparition dans un prochain scénario de votre invention. En aidant les Pirates de Sartosa à mettre la main sur Quintus et les frères Rotkehlchen, et à récupérer les plans des canons vulcains, les PJ pourrons prétendre à une place parmi eux. Cela sera bien sûr accepté ! Si les personnages sont parvenus à empêcher (volontairement) que la Pierre de l'Aube tombe entre les mains des Bretonniens, ils hériteront, pour les plus fervents d'entre eux, d'une Grâce Divine (et d'un bonus de 15% dans la table d'avancement des druides pour les PJ éventuellement concernés). Quoiqu'il arrive à la pierre, un événement va bouleverser la vie de Rudiger et Faustmann qui, le lendemain matin du solstice d'hiver, se réveilleront touchés par la grâce de la Déesse Mère Rhya : dans une nouvelle forme physique, ils étireront leurs jeunes corps et la bande des gamins des rues grossira de deux nouveaux membres.

Auteur : Sébastien Boudaud "Le Grimoire"
Illustrations : Stéphane Louis-Stephan

Les personnages non-joueurs (pnj) :

Hergar Snorrison

Tueur de Dragons

Description : carrière naine, page 66 du Manuel du Joueur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	85	48	7	7	15	51	4	37	68	40	89	60	15

Compétences : Armes de spécialisation : armes à deux mains, armes articulées, arbalètes lourdes ; Bagarre ; Camouflage (rural) ; Coups précis ; Coups puissants ; Déplacement silencieux (rural) ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Force accrue ; Pistage ; Résistance Accrue ; Résistance à l'alcool ; Violence forcenée ; et celles de Pourfendeur de Trolls, Massacreur de Géants.

Dotations : Matériel d'escalade, arbalète lourde, hache de bataille, 12

Couronnes.

Le Crâne rasé, la barbe courte, des tatouages couvrent son crâne et son corps percé d'anneaux métalliques. Il manie une arbalète lourde à deux fûts. Très puissante et meurtrière, elle est interdite dans l'Empire depuis des dizaines d'années. Une longue lame tranchante se trouve enchâssée a l'avant. Son arme favorite reste pourtant une hache a deux mains, bénie par le Dieu Gazul, seigneur des terres du dessous. Il est sujet à l'alcoolisme.

Arbalète lourde à deux fûts
PC : 48 ; **PL :** 96 ; **PE :** 300
Force effective : 5
Note : Les protections éventuelles de la cible ne sont pas prises en compte si le résultat du jet du D6 des dégâts est supérieur à 3. A Portée Courte (PC) seulement et s'il s'agit d'une armure non magique (Cf. : Tome 1 du Grimoire).

La Garde (profil type):

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	30	4	3	8	40	2	33	29	30	35	29	29

La garde du port est équipée d'hallebardes et de lanternes la nuit. Ils se déplacent par groupe de quatre le long des quais et sur les ponts (cf. livre de base de WJRF pour plus de détails) et leurs pas s'entendent de bien loin lorsqu'il ne sont pas en pleine discussion ! Le garde de l'École militaire a une Force et une Endurance de 5.

Henrico Tagliatelli

Description : page 37 de Sartosa - La cité des Pirates.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	67*	4	4	9	40	2	46	28	34	55	35	36

*adresse au tir

Henrico Tagliatelli, un homme de 40 ans, les joues creusées, une paire de lorgnons est perchée sur l'arrête de son nez. Une odeur de saleté le précède partout ou il va. C'est un inventeur de génie qui habite Sartosa ou il est devenu une personnalité parmi les plus importantes. Bien qu'il voyage régulièrement sur le continent, notamment en Tilée, il est plus rarement dans le Sud de l'Empire. C'est un homme borné qui n'accepte généralement que de suivre ses propres idées. Il sera impossible de lui faire entendre autre chose que la mission qu'il s'est fixé. S'il est ici, c'est pour récupérer le secret de la fabrication de l'or pour le compte d'un prince Tiléen dont il taira le nom. A défaut, il se contentera d'enlever l'un des frères Rotkehlchen (sinon les deux), à moins que, sous la menace d'être dénoncé de charlatanisme et de fabrication de fausse monnaie, ils décident de partir volontairement pour le Sud du Vieux Monde. Il emmènera avec lui Quintus pour qu'il puisse mettre en pratique ses compétences d'armurier à Sartosa.
Compétences et dotations : celles de Pirate, d'Apprenti Artisan (armurier) et de Voleur.

Pirate type

Description : page 90 de Sartosa - La cité des Pirates.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	53	4	4	9	41	2	43	27	30	50	27	26

Dotations : Une Patte d'Oie (cf. : page 36 du Nouvel Apocryphe) avec munitions. Un sabre, des vêtements pratiques, une bourse contenant 20 Doublons d'Or.

Gamin des rues (profil type) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	22	27	2	2	5	40	1	36	24	25	22	23	30

Compétences : 20%/Course à pied ; Vol à la tire.
Dotations : fronde, 10%/bourse en cuir (contenant 1D6 CO).

Kastor Rotkehlchen, alias Kastor Schweineschmalz

(Apprenti Alchimiste, Charlatan)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	37	2	4	11	45	1	56	44	52	54	44	60

Kastor est un homme âgé (que de 38 ans !) à la chevelure et a la barbe blanche (postiche) et au regard froid. Il a le teint rose, voir rouge au niveau du nez (mais c'est la aussi l'effet d'une couleur qui part facilement à l'eau). Ce n'est pas un homme particulièrement séduisant. Ce n'est pas de son charme qu'il use pour convaincre mais de ses paroles. Il pourrait d'ailleurs réussir à persuader un ou plusieurs des PJ de l'intérêt de ses recherches? Si le MJ n'arrive pas à convaincre ses joueurs, il pourrait leurs faire un test d'Int (avec un malus de -20% pour les personnages ne connaissant pas la compétence Alphabétisation). En cas d'échec, leur PJ lui, est persuadé du bien fondé et de la réussite à court terme des expériences du charlatan.
Compétences et Dotations : celles d'Apprenti Alchimiste et de Charlatan.

Reiner Rotkehlchen
(Apprenti Alchimiste, Faux-Monnayeur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	47	3	4	10	54	1	58	42	35	34	39	51

Reiner est un humain de 34 ans, cheveux bruns et yeux verts. Bien qu'étant un très bon faux-monnayeur, il sait très bien que ses pièces même très réussies ne feront pas le "poids" fasse à toute personne habituée a manipuler des pièces d'or (possédant la compétence numismatique). La supercherie risque ainsi d'être très rapidement découverte une fois les pièces terminées. Mais à ce moment crucial, lui et son frère auront disparu.
Compétences et Dotations : celles d'Apprenti Alchimiste et de Charlatan.
Note : le MJ devra certainement s'entraîner plusieurs heures pour prononcer certains des noms propres de ce scénario. A titre d'information, Kastor Schweineschmalz signifie Kastor Graisse de Porc et Reiner Rotkehlchen signifie Reiner Rossignol, amusant ?

Quintus (Artisan nain)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	48	16	3	4	9	35	1	39	53	30	61	66	25

Quintus est un artisan qui n'a pas pu s'installer à Nuln à cause des guildes locales. Il travaille avec Reiner depuis plusieurs mois et leur nouvelle activité (la fausse monnaie) n'est donc ni légale, ni officielle. Travailler en temps qu'artisan sans faire partie d'une guilde (et sans rétribuer cette dernière) est interdit. C'est lui qui ouvrira la porte aux PJ, si ces derniers se rendent chez les Rotkehlchen. Étant conscient d'être surveillé discrètement par la guilde, il niera avoir toute activité illégale.
Compétences et Dotations : au choix du MJ.

Rudiger et Faustmann
Aucun profil ne devrait être nécéssaire pour ces deux vieux bonhommes âgés de 69 et 71 ans, mais à titre d'indication, Rudiger souffre d'affaiblissement et d'atrophie musculaire, de douleurs osseuses et enfin, des taches cutanées et quelques verrues parsèment son visage alors que Faustmann parle d'une voix sourde et souffre d'obésité, de tremblements et de raidissements des articulations. (plus d'infos sur le vieillissement : Cf. pages 54/55 de Sartosa).

La Compagnie de l'Hermine
Description : page 163 de Sartosa - La cité des Pirates.
Cette compagnie Bretonnienne dont le port d'attache est Brionne, a parmi ses capitaines de nombreux pirates. Les cargaisons qu'elle transporte dans ses navires ne lui appartiennent pas toujours et parfois elle livre des marchandises interdites (cognac et vin bretonnien, femmes, objets sacrés volés ou de culte interdits) contre de fortes sommes d'argent.

Dominique Granval
Capitaine de navire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	64	55	4	5	12	53	3	63	60	53	48	52	59

Dominique Granval est un humain de 32 ans, cheveux châtains attachés derrière la nuque et balafré sur la pommette gauche, qui vient d'une contrée ou les jeux et l'alcool sont rares. Couronné, il souffre de la malédiction de Khaine depuis son arrivée dans l'empire, ce qui bouleverse sa façon de penser et le rend terriblement hargneux et mauvais. Son objectif est de récupérer le contenu de la caisse qui a été volée, dont le plus important, un pierre blanche. Il n'a aucune idée de l'intérêt de cette pierre mais désire retourner au plus vite à son navire.
Compétences et Dotations : Celles de Capitaine de navire, de Navigateur et de Matelot.

Malédiction de Kaine
Description : page 53 de Sartosa - La cité des Pirates.
Cette maladie provoque de terribles douleurs dans le ventre du malade. Elles sont semblables à de violents coups de poignards, l'arme de prédilection de Khaine. Pendant plusieurs semaines, le malade est affaibli, crache du sang et souffre de Paranoïa (cf. : livre de base de WJRF)...

Matelot Bretonnien (profil type)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	45	4	4	8	39	2	33	30	30	29	29	29

Compétences : Bagarre ; Coups Puissants ; Esquive.
Dotations : arquebuses et mousquets, munitions et armes de poing.

Chien de combat

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	6	30	1	-	43	14	14	43	-

Si les chiens viennent de recevoir l'ordre d'attaquer, ils sont sujets à la Frénésie (Cf : livre de Base de WJRF). Seul leur maître peut les faire cesser le combat sur la réussite d'un test de Commandement, ou un personnage possédant la compétence Emprise sur les animaux (test de FM de l'animal).

Le Gros Bras de la Guilde
(profil type)
Manoeuvrier ou Garde du Corps

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	32	4	4	8	33	2	30	29	30	29	29	29

Compétences : voir carrières.
Dotations : gourdin ou bâton, 1D6 CO?
Le MJ pourra faire intervenir les gros bras de la guilde à n'importe quel moment de l'aventure. Mais attention, ils sont la pour intimider plus que pour battre ou blesser ! Leur but étant de pousser les artisans indépendants comme le nain Quintus à quitter la ville. Leur nombre devrait varier entre 4 et 6.

Le Manuel de Torture Arabe du Docteur Hausknech.
Cet ouvrage (Val : 180 CO) est écrit en Reikspiel, langage que la plupart des humains PJ de l'Empire doivent connaître. En l'étudiant plusieurs heures, un personnage peut apprendre la compétence Torture (en dépensant 100 pts d'expérience et réussite d'un test d'Int). Le PJ assez courageux pour lire entièrement ce livre gagne automatiquement 1 point de Folie s'il est d'alignement Bon. Dans les autres cas, cela dépendra de la réussite ou non d'un test de Calme.

Vivre sans manger
(règle optionnelle)
En général, un personnage est capable de vivre un nombre de semaines égal à son score en E (Endurance) modifié par toute compétence éventuelle (Résistance Accrue). A la fin de cette période de survie théorique, le corps est épuisé (toutes les caractéristiques sont baissées de 10 et la Force, l'Endurance, le Mouvement de 1) et seule la volonté de survivre permet à un PJ de tenir encore quelques jours. Pour chaque jour de survie supplémentaire, le personnage doit réussir un test sous (FM+Cd)/2 ou mourir. Si le PJ a une bonne raison de vouloir survivre, le MJ pourra par exemple lui donner un bonus de 10% à ce test. La compétence Chance est inutilisable dans ce cas. Tous ces points perdus seront récupérés progressivement après une longue période de repos et de nutrition.



Les vallées aux orangers

La vallée des orangers est un scénario pour quatre à six joueurs ne connaissant pas forcément le monde de Lyonesse. Le meneur de jeu devra être confirmé.

Introduction

Le scénario se place avant la trilogie, à l'époque où Granice est encore roi du Troicinet et alors qu'il vient de mettre en place un blocus maritime sur le Lyonesse. Le Dascinet a pris fait et cause pour le Lyonesse, mais n'est pas entré réellement dans la bataille. L'essentiel du scénario se déroule dans les localités d'Arquensio, Loriss et Melite.

Melite est une bourgade qui est devenue célèbre par sa production d'agrumes : à l'époque du roi Quarnitz Ier, le Dascinet n'était qu'un duché parmi d'autres dans le royaume des Isles Anciennes. Quarnitz Ier, un galicien d'origine qui avait un faible pour les oranges, qu'il consommait en grande quantité, fit importer dans son royaume de quoi avoir une belle orangeraie dans les jardins de son palais, le Haidion. Mais le hasard et les pirates dasces en décidèrent autrement et les orangers arrivèrent dans le Dascinet plutôt qu'à la capitale. Le roi Quarnitz Ier en conçut un certain courroux : il donna l'ordre aux dasces coupables du larcin de planter et cultiver les orangers et de lui fournir un panier d'oranges fraîches par semaine. Le lieu où les orangers furent plantés est Melite ou, plutôt, les douces vallées qui prolongent la petite ville.

Lorsque quelques années plus tard il fut évident que la culture des orangers fournissait de substantiels revenus, le duc de Dascinet promulgua une loi sur le commerce des oranges et mit en place le système de taxation étrangement encore en usage de nos jours : un chef-d'œuvre en soi, cet ensemble de taxes et de lois est en bonne place des inventions les plus inutilement compliquées et les plus bizarres qu'un esprit humain est susceptible de concevoir. L'histoire fit ensuite du duché de Dascinet un royaume indépendant, et de certaines de ses lois des monuments nationaux. Devinez lesquelles...

Une année avant le début de ce scénario, un incendie, probablement intentionnel, a ravagé la cinquième combe de la vallée principale, et tous les orangers qui y poussaient ont été détruits. Il ne reste d'eux que quelques troncs noircis et des scories lavées par les pluies. Effectuant une petite enquête administrative, le duc Hélingas découvre que l'orangeraie détruite n'avait jamais réellement été déclarée. Donc que les oranges qui en sortaient lors de la belle saison n'étaient pas taxées. Fort de ce fait, le duc approche anonymement le chevalier de Maison-Loriss et lui soumet un plan pour soustraire à la couronne du Dascinet le produit de la taxation des ventes d'agrumes de manière encore plus systématique. Le chevalier accepte et se trouve ainsi propulsé à la tête d'un réseau de fraudeurs...



Lyonesse

situation initiale

Le roi Yvar Excelsus exprime la volonté d'envoyer des enquêteurs dans les vallées des orangers, soit discrètement, soit avec papiers royaux et tout le toutim. Cette enquête est motivée par le souvenir qu'une orangeraie a été incendiée un an auparavant, et que sur les derniers comptes royaux qui ont été rendus, on a pu constater une baisse significative d'environ 20% des recettes brutes de l'État par rapport aux années précédentes alors que rien dans les enquêtes déjà menées ne semble l'expliquer. Les agents du roi, ceux en lesquels il a confiance, sont déjà sur des affaires autrement plus importantes, mais il faut quelqu'un pour s'occuper de cette affaire, et le roi ne sait pas qui envoyer... il craint à juste titre d'y envoyer précisément les personnes qui ont déjà détourné ces taxes et qui pourraient être entre ses murs... En conséquence de quoi, il choisit les PJ.

Dans ce scénario, les personnages seront donc des émissaires du roi Yvar Excelsus du Dascinet. De classe moyenne ou élevée, ils devront enquêter sur la baisse des taxes touchées sur les ventes d'oranges et rétablir l'ordre si une fraude est découverte. Le passé des personnages importe peu : ils peuvent aussi bien être totalement étrangers à la politique dasce et ainsi avoir été introduits auprès du roi par un de leurs anciens employeurs. Ils peuvent aussi être simplement des aventuriers que l'administration royale engage, craignant que trop de corruption en son sein même ne soit la cause de l'échec des précédentes enquêtes.

La convocation royale : tout juste sortis de prisons où ils purgeaient une peine pour tapage nocturne ou simplement convoqués par le guet d'Arquensio, nos amis les personnages-joueurs sont amenés, un peu brutalement, au château d'Atiph Glen, situé sur les hauts de la ville d'Arquensio, devant le roi Yvar Excelsus lui-même. Le roi les salue à peine et leur expose son intention de les envoyer en mission. Pourtant peu réputé pour sa patience, Yvar Excelsus prend le temps de justifier son choix, qui peut à première vue paraître illogique – à savoir que personne ne connaît les PJ et que s'il leur prenait l'envie de se remplir les poches, il pourrait se fâcher sans risque pour son image. Il leur annonce aussi qu'un convoi de plants d'orangers devrait quitter Arquensio l'un de ces jours prochains, parce qu'une livraison de plants doit arriver par la mer et être acheminée vers les vallées des orangers. À cause du blocus maritime imposé au Lyonesse, les bateaux ne se risqueront pas jusqu'à Loriss. Ces plants sont destinés au remplacement des arbres qui ont brûlé l'année passée.



Leur variété nouvelle et exotique devrait permettre de varier les espèces présentes en terre dasce. Les collecteurs d'impôts sont présents ; celui qui s'occupe de cette province est un vieillard qui a l'air parfaitement honnête (il s'appelle Piranhus) et se fait beaucoup de souci pour son emploi.

Les collecteurs d'impôts concernés prétendent que si les taxes sont moins importantes que par le passé, c'est parce qu'une des orangeraies a brûlé et que le remplacement des orangers a occasionné des frais imprévus. D'autres parlent de rançonnement des habitants du village par les pirates venus des mers, d'autres parlent simplement d'une année moins faste, etc.

Puis le roi congédie nos PJ et laisse le chancelier de la couronne s'occuper des documents officiels et des divers ordres annexes. Le chancelier de la couronne du Dascinet est un vieil homme préoccupé mais honnête. Il confie aux joueurs une copie des livres de comptes, ainsi qu'un parchemin frappé du sceau royal qui leur donne les pouvoirs nécessaires à l'exécution de leur mission.

synopsis

Suite à une réduction notable dans les taxes prélevées sur le marché des oranges, le roi Yvar Excelsus, soupçonnant quelque coup fourré, cherche des gens de confiance pour élucider le cas. Évidemment, c'est les personnages qui semblent correspondre le mieux à cette description. Le roi dasce charge donc les PJ d'enquêter sur ces baisses de recette et de rapporter des preuves convaincantes. De plus, le roi insiste sur la discrétion nécessaire et le fait que leur enquête ne doit pas faire de vagues. Sur ce, le roi les lâche à la suite d'une livraison exceptionnelle d'orangers sanguins...

L'enquête des PJ les mène dans le service des impôts du royaume de Dascinet. Ils ont l'occasion de discuter les valeurs des rentrées financières et de se faire les dents sur la mauvaise foi palpable des bureaucrates. Ils parviendront à obtenir des renseignements d'importance, à savoir que certaines personnes mal intentionnées peuvent voler ou empoisonner des plants d'oranger ; que les chevaliers ne sont pas toujours preux et galants ; que les pirates sont parfois plus efficaces que l'administration dasce ; et que certaines auberges du Dascinet méritent qu'on s'y arrête.

Envoyés par le roi Yvar Excelsus pour enquêter sur d'éventuelles fraudes fiscales dans la culture des oranges, les PJ seront témoins de deux épisodes de la guerre sans merci que se livrent deux maîtres potiers d'Arquensio. Escortant les plants d'oranger le long de la route de Meliton, les PJ seront apparemment pris pour des contrebandiers, puis auront toutes les peines du monde à remplir leur mission, les villageois de Melite n'ayant pas spécialement envie de les laisser découvrir quoi que ce soit.

Thème et ton

Le scénario que vous lisez met les personnages dans une situation un peu particulière : pour une fois, ils joueront les percepteurs d'impôts et les agents du fisc. Ce sera l'essentiel de l'histoire : pas de phénomène surnaturel, pas de fée ni de magicien, seulement une enquête administrative confiée aux joueurs par un roi un peu sanguin pour une histoire de très gros sous. Le tout saupoudré de suspicion et de paranoïa administrative : autant les autorités de Melite que les potiers d'Arquensio ont quelque chose à cacher et la confusion la plus totale



entre les différents rameaux de l'intrigue risque bien de mettre la patience des joueurs à rude épreuve.
Des aspects de la vie quotidienne en Dascinet à la concurrence entre artisans, le ton choisi pour l'écriture de ce scénario est plutôt proche de la comédie : les arguties de chaque camp peuvent donner naissance à des scènes grotesques, les personnages intervenant sont très typés, etc. De plus, un renversement de valeur met les gens honnêtes dans le camp des criminels (pirates) et les gredins dans celui du droit.

La cause réelle de l'incendie de l'orangeraie, bien que suggérée comme étant peut-être criminelle, est laissée volontairement dans le vague : chaque protagoniste de l'histoire a sa propre théorie, et aucune preuve ne permet d'abonder dans un sens ou dans l'autre. Par contre, si le meneur de jeu désire donner une réponse définitive à ce mystère, libre à lui ! Ce scénario ouvre aussi de nombreuses pistes de campagne. Qui sait, peut-être qu'un jour le coupable de l'incendie sera démasqué...

Le scénario

Arquensio

La capitale du royaume de Dascinet est une ville d'environ 20 000 habitants, composée essentiellement de bâtisses d'un étage et surplombée par la silhouette de l'Atiph Glen (livre de base, page 34). C'est une ville agitée et prospère.
On est mardi matin, et on attend deux navires en provenance de Galicie, mais un seul des deux arrive finalement dans le port d'Arquensio. Plusieurs personnes attendent de pied ferme l'arrivée de ces fameux bateaux et de leur précieuse cargaison : il y a les PJ, en compagnie de sire Gareth Meleau, le marchand qui a acheté les orangers de cette nouvelle variété pour le compte de la couronne, et Dame Eva Poupard, qui a fourni les pots de transport. Ainsi que quelques curieux ayant eu vent de la nature un peu particulière de la cargaison. Tout ce joli monde attend donc l'arrivée au port des deux navires dasces transportant les orangers. Soudain, sur le coup de midi, un des curieux s'exclame : "Les voilà !". Et effectivement, à un détail près, Sire Meleau peut confirmer qu'il s'agit bien du bon navire. "Du bon navire", oui, car il en manque un et celui qui fait son entrée dans le port semble un peu en mauvais état. Le navire accoste, et le capitaine du vaisseau, après avoir présidé à la destinée portuaire de son bâtiment (baptisé L'intrépide), regarde la foule d'un œil sévère et avisant Gareth Meleau, descend à sa rencontre :

"Messire, je suis désolé, mais nous avons été attaqués par des pirates ! Ils se sont emparés de La courageuse et ont jeté son équipage à la mer ! Nous avons dû nous battre et ce n'est que grâce à notre vaillance que voici un vaisseau avec les cales pleines d'orangers !
- Messire Capitaine, vous me voyez fort contrit de cet état de fait. Il va sans dire que la prime réservée à vos malheureux collègues vous reviendra à vous et à votre équipage...
- Sire Meleau, je vois que nous nous comprenons. Je donne immédiatement l'ordre de décharger les harasses."
L'ambiance est à la colère, parce que le navire contenait la moitié de la cargaison d'orangers. Le commanditaire, sire Gareth Meleau, s'énerve et peste contre la fatalité et les pirates qui mettent en mauvaise situation la confiance que les agrumiculteurs placent en lui. Sont aussi présents à ce moment Eva Poupard et les PJ.
Les orangers sont transportés dans les navires sur des harasses en bois goudronné, qui permettent d'avoir une meilleure stabilité dans les bateaux. Pour pouvoir transporter les plants d'Arquensio à Melite, il est nécessaire de transplanter les orangers de ces harasses dans des pots en terre cuite. D'où la présence de Eva Poupard, qui est le maître potier responsable cette fois-ci de la fourniture des pots. On transporte péniblement les lourdes structures en bois dans l'entrepôt où les pots de terre attendent les orangers, et sous la garde de huit hommes d'armes engagés par sire Meleau, on laisse les potiers de Eva Poupard faire le transvasement et la préparation des chariots qui feront le trajet jusqu'à Melite. La journée s'achève sur les derniers préparatifs du voyage.

Note : si les PJ demandent à l'officier du port pourquoi les orangers ne sont pas livrés directement au port de Loriss, on leur apprend que c'est à cause du blocus maritime. Et puis la coutume veut que les orangers transitent par voie de terre en suivant la même route que Meliton (livre de base, p.35) lorsqu'il cherchait un lieu où les planter. Plus précisément, les orangers sont transportés dans des harasses de planches, peu pratiques à terre, mais diablement moins fragiles à bord d'un navire que les pots en terre cuite. Donc une escale obligée pour permettre le contrôle et la préparation de la cargaison.

L'entreposage : une fois que les harasses contenant les plants d'orangers débarquées de L'intrépide, un convoi composé de charrettes et de gardes au service de Sire Meleau se met en branle et part vers les entrepôts. Les joueurs peuvent bien évidemment suivre les orangers, mais ils ne pourront pas faire grand-chose contre ce qui va suivre. Les orangers sont entreposés dans un bâtiment du port, à côté des pots de terre cuite fournis par Eva Poupard. Puis, les manutentionnaires payés par cette dernière commencent de transvaser les orangers des harasses aux pots. L'opération est très monotone et dure tout l'après-midi.



Note au MJ : il est très important que les PJ ne soient pas là pour monter la garde la nuit autour de cet entrepôt et aussi qu'ils soient en concurrence avec les gardes. A priori ils n'ont aucune raison d'être de garde et les gardes que Meleau a engagés pour surveiller la cargaison sont assez nombreux et peu désireux d'avoir des inconnus dans les jambes. Les PJ ne parviendront en aucun cas à empêcher l'acte de vandalisme sur les pots, et risquent même de se faire rosser. D'un autre coté, on peut faire confiance à la curiosité typique des PJ pour éliminer eux-mêmes les gardes et se faire surprendre par les casseurs alors qu'ils sont en train de fouiller le bâtiment...

Au coucher du soleil, le transvasement est terminé et les manutentionnaires quittent les lieux. Les orangers devraient partir le lendemain, par voie de terre, à destination de Loriss, puis de Melite.
Seulement voilà : durant la nuit, une équipe de marins skyls payés par Isalus le Chamottier, concurrent direct de mademoiselle Poupard, fait une entrée en force après s'être débrouillés pour éliminer les gardes – une fort jolie demoiselle, qui est la sœur du meneur de la bande, et une bonne quantité de vin drogué devraient suffire. Les skyls démolissent le travail de l'après-midi ; si les plants d'orangers sont soigneusement laissés intacts, aucun pot n'est laissé entier : une vraie hécatombe de terre cuite. Puis, leur forfait accompli, les casseurs quittent les lieux, laissant des orangers en vrac sur le sol, mêlés à des éclats de terre cuite, et une huitaine de gardes ronflant avec application... Le lendemain, lorsque les chariots sont supposés être prêts à prendre la route, on se rend compte du carnage. On trouvera des amphores vides, et des gardes peu fiers, souffrant plutôt des excès de la veille... Lamentations.
Le remplacement des pots cassés : le lendemain, la désolation régnant dans l'entrepôt ne fait rien pour égayer l'atmosphère. Eva Poupard est furieuse. Gareth Meleau est furieux. Les gardes sont furieux.



Et les orangers, qui devaient être prêts à l'expédition, sont étalés sur le sol du bâtiment. Tout semble perdu, mais parfaitement à propos, le potier Isalus le Chamottier propose son propre stock de pots pour remplacer les pots brisés. Eva s'y oppose avec raideur. Elle émet même l'hypothèse que les coupables de cet acte de vandalisme auraient très bien pu être payés par Isalus. Celui-ci nie, bien entendu. Eva quitte les lieux, consciente d'avoir perdu la partie.
Une fois que les pots de remplacement proposés par Isalus sont apportés et les orangers transvasés, le convoi est prêt à partir. On fait la préparation pour que la caravane puisse quitter Arquensio en direction de la vallée des orangers.
Ce qui se passe réellement : le métier de potier est un des rares de ceux pratiqués dans les Isles Anciennes qui place pareillement sur un pied d'égalité les hommes et les femmes. De fait, il semble que le travail fourni par les femmes soit généralement de bien meilleure qualité. Les raisons sont diverses mais la plus importante étant que si un homme n'a en général pas à prouver ses compétences, les femmes doivent être sur la défensive pratiquement en permanence : beaucoup de maîtres potiers de la vieille école voient d'un mauvais œil la concurrence de celles qu'ils préféreraient cantonner aux affaires du ménage et de la cuisine et sauteraient sur la première occasion se présentant pour éliminer ces dangereuses progressistes. Voilà la situation dans laquelle se trouve Eva Poupard, héritière de l'atelier Poupard et Fils.

Les plantons : Eva Poupard a fourni les pots et est satisfaite de son sort. Isalus le Chamottier, son pire détracteur et son concurrent le plus acharné, a payé des marins skyls pour briser les pots avant qu'ils quittent la ville d'Arquensio avec les plantons. Isalus le Chamottier vend ses propres pots pour remplacer ceux de Eva Poupard. Eva Poupard a perdu une affaire, mais ayant la semaine précédente introduit un désherbant efficaces dans la terre glaise utilisée par Isalus le Chamottier, elle ne s'inquiète pas trop et attend la suite. Les plantons transplantés dans les pots meurent au bout de deux semaines... Si on dépote les plants et si on regarde de très près les parois intérieures des pots, on peut observer des cristaux mêlés à la terre cuite qui semblent se dissoudre dans la terre humide...

Loriss

L'un dans l'autre, le voyage se passe sans histoire. Le trajet le long de la côte de Arquensio à Loriss prend approximativement trois jours. Au matin du troisième jour, la caravane arrive à Loriss. Ici, si les PJ essaient d'obtenir la coopération de la garde ou, plus simplement, annoncent l'arrivée des marchandises d'Arquensio, ils sont confrontés à la mauvaise foi des officiers de la garde locale, qui ne veulent pas reconnaître la validité de l'ordre de mission signé pourtant par Yvar Excelsus ou celle des documents de douane concernant les orangers et les soupçonnent très lourdement d'être de vulgaires contrebandiers et par conséquent de sinistres gaillards. Ce faisant on les empêche de passer et on bloque la caravane à Loriss.
Finalement le chevalier de Maison-Loriss, personnage fort sympathique et haut en couleurs comme en prestige, revient en ville et confirme les dires des PJ et de sire Meleau. On laisse donc la caravane repartir, avec les excuses officielles du duc Helingas.
L'émissaire de la couronne s'excuse platement, alléguant du fait que par les temps qui courent, on ne peut être sûr de rien et que donc il fallait absolument que la mission des PJ soit authentifiée par un homme de confiance pour qu'il les laisse vaquer à leur enquête à l'intérieur des terres. Nous parlons d'argent, ne l'oublions pas, et n'importe quel pirate aurait pu se faire passer pour de tels envoyés, etc.

Loriss : le port principal de la région, mais commerçant essentiellement avec le Lyonesse, sa prospérité souffre du blocus. C'est depuis cette ville de 1500 habitants que les oranges sont distribuées vers les marchés qui en font le commerce. C'est aussi le chef-lieu de la région comprenant les vallées des orangers et les villages de Melite, Nifort, Bisdraz et Travidel. Le district de Loriss est le domaine est la famille des Maison-Loriss, une famille possédant un titre de chevalier et actuellement dirigée par Gonzague de Maison-Loriss.

On s'apprête donc à reprendre la route en direction de Melite. Le chevalier, apparemment un homme affable et serviable, répond à toutes les questions que les PJ peuvent poser pour les besoins de leur enquête (qu'ils n'ont pas intérêt à oublier).
Ce que le chevalier de Loriss laisse entendre aux PJ (et c'est l'exacte vérité, mais ils n'en croiront rien – Note : le chevalier joue au type sympa. Il est aux petits soins pour les joueurs, mais ne perd tout de même pas ses objectifs de vue), c'est que les faits confirment les témoignages des marchands d'oranges, à savoir qu'effectivement une orangeraie a été incendiée d'une façon inconnue mais probablement naturelle il y a environ une année, et que donc moins d'oranges ont été produites cette année-ci, et aussi que le remplacement des arbres se révèle tout à fait onéreux. Or donc, les PJ ayant survécu à leur impatience et aux rigueurs de l'administration locale se mettent en route pour obtenir, au nom du roi Yvar Excelsus, quelques explications au sujet des taxes et si mensonge se fait jour, obtenir réparation, non mais sans blague !
Le gros inconvénient de cette perte de temps est que le désherbant intégré aux pots commence à avoir des effets visibles et que la plupart des orangers, s'ils ne sont pas entièrement secs, n'en sont pas moins jaunis, voire mourants... Ça devient franchement inquiétant quand la caravane arrive à Melite : il ne reste plus une seule pousse d'oranger vivante. Toutes ont séché et sont mortes mystérieusement.

Note: un personnage avec des connaissances en botanique sera quand même désarmé face au mal qui frappe les plants : le désherbant employé n'est pas connu et est rarement cité dans les ouvrages de référence.

Les vallées des orangers : à quelque distance à l'est de Loriss commencent les vallées des orangers, qui est probablement le lieu le plus remarquable de la région car le siège de la production de tout ce que le Dascinet vend comme agrumes : citronniers, orangers et autres bigaradiers se succèdent le long des vallées. Orientées d'est en ouest, les vallées des orangers sont l'endroit

Les protagonistes



Le maître potier Eva Poupard : éminente représentante de la gent féminine au sein de l'industrie dasce de la céramique et de la terre cuite, madame Eva Poupard, fille unique de Thomas et Alice Poupard, est une resplendissante demoiselle, âgée d'une vingtaine d'années. Laissée seule par le décès simultané de ses parents (une mauvaise fièvre), Eva a hérité du commerce parental et s'est battue dès le début contre les préjugés et les embûches mis en travers de son chemin par son appartenance au beau sexe. Depuis maintenant quatre ans, elle fait tourner l'atelier de son défunt père mieux que celui-ci ne l'avait jamais fait et traite les commandes de clients fort lointains : de Rome à Byzance, de riches marchands vénitiens se partagent le commerce de ses céramiques et la demande se fait de jour en jour plus forte et plus nimportante.
Charme•d6 résistance•d8 expérience•d8
métier•(potier) d12 soins•d6 cuisine•d6 calligraphie•d6



Le maître potier Isalus le Chamottier : spécialiste de la préparation des terres, le chamottier Isalus est moins réputé pour l'excellence de ses productions que pour la qualité et la finesse de ses terres glaises et grès. Il n'empêche que sa production est généralement irréprochable et de qualité largement satisfaisante.
Charme•d6 résistance•d6 expérience•d8
métier•(potier) d8 calligraphie•d4-1

Les casseurs de pots : dirigés par Zorbec le Skyl, cette bande de douze skyls peut poser quelques problèmes aux joueurs. C'est eux qui, engagés par Isalus, ont transformé les pots de terre des orangers en poussière d'argile. Pour éloigner les importuns et endormir les soupçons – par exemple avec du vin drogué –, ils utilisent généralement les services de Mélissa, une jeune skyle débrouillarde qui est aussi la sœur de Zorbec.
Casseurs : force d10 ; charme d4-1 ; sens d8 ; résistance d8
Mélissa : force d6 ; charme d10 ; sens d8 ; résistance d6

Sire Gareth Meleau, marchand d'oranges : c'est le négociant qui gagnant le plus sur les ventes d'oranges a fait de ce commerce typique son cheval de bataille.



C'est ses hommes de main qui sont supposés faire la garde des orangers et c'est lui qui a pris l'initiative de faire l'achat de plants d'orangers d'une nouvelle variété. Dans les affaires de sabotage (les pots brisés et les plantons mourants, peut-être même les agissements des pirates), il soupçonnera très fortement les marchands galiciens, jaloux, sans aucun doute, du succès des oranges dasces.
Charme•d4 résistance•d8 expérience•d6
métier•(négociant en fruits et légumes) d8 soins•d6
calligraphie•d10 filouterie •d6

Les gardes de la caravane : vêtus d'armures de cuir et armés de lances et d'épée, ce sont les huit mercenaires que sire Meleau a engagés pour surveiller sa précieuse cargaison. Le capitaine est un borgne noiraud qui n'aime personne et qui répond au doux nom de Robert.
combat à l'épée ou à la lance: d6•Force: d6
résistance: d10•armure: d4 (cuir, résistance d4)•bouclier: d4

Les gardes de la ville de Loriss : vêtus aux armes de la ville de Loriss, ce ne sont pas des militaires, mais plutôt des policiers. Leur chef est le prévost de la garde, un homme n'aimant que très peu les citadins d'Arquensio, qu'il estime hautains et idiots, et qui se fera donc une joie de faire tourner les PJ en bourrique.
Force: d6•combat à l'épée ou à la lance: d6
armure: d4 (cuir, résistance d4)•bouclier: d4•résistance: d10



Le chevalier Gonzague de Maison-Loriss : si seule une dizaine de familles nobles ont des positions politiques importantes se traduisant par la possession de terrains et de charges, ce n'est pas le cas de toutes. En effet, onze familles dites "mineures" ne possèdent rien d'autre que leur titre et peut-être un petit domaine. C'est le cas de la famille de Maison-Loriss, qui, bien que noble et propriétaire théorique des terres de Loriss et Melite, a vu des temps plus modernes s'installer et ses membres s'adapter à l'exercice du commerce et de l'industrie. Le chef de la famille est Gonzague de Maison-Loriss, un très gros bonhomme au souffle court et à l'haleine porteuse de précieuses indications quant à ses relations conflictuelles avec Dame barrique de vin rouge. Derrière ce visage couperosé se cache malgré tout un gredin que seul son poids protège du gibet et dont les nombreux liens avec la pègre dasce lui auront permis de s'acheter un poste comme celui-ci. Bien qu'il ne soit pas le cerveau de l'affaire, il en est totalement complice. C'est le duc Helingas de Belfalaize qui essaie actuellement de soustraire une partie des impôts à l'attention de la couronne. Il le fait largement avec l'aide du chevalier de Maison-Loriss et ne sera absolument pas inquiété en cas d'enquête royale. Par contre le chevalier de Loriss est, du point de vue de la couronne et du duché de Belfalaize, un homme que l'ont peut sacrifier et qui ferait pour la couronne dasce un parfait bouc émissaire. Vis-à-vis des joueurs, il jouera la carte du gros type sympa qui les sort de prison et qui profite de leur " honnêteté " pour leur confier une ou deux autres missions en plus de celle déjà imposée par le roi Yvar Excelsus. Jusqu'à ce que le masque tombe, il fera en apparence tout pour aider les joueurs, mais se débrouillera en réalité pour faire perdre du temps aux PJ
Note au MJ : c'est important que le chevalier soit au départ considéré comme un allié par les PJ.
Adresse: d4•charme: d6•résistance: d8•expérience: d6•métier: (chevalier) d4•érudition: d6•filouterie: d8•calligraphie: d4-1



Les joyeux pirates : certes, ces braves pêcheurs sont aussi de terribles pirates. Mais pour ce que nous en savons, il se pourrait qu'ils soient largement plus honnêtes que certains membres de la cour dasce. Par exemple, ils n'ont qu'une parole et ne chercheront pas à tirer la couverture à eux, contrairement à Maison-Loriss, qui essaiera toujours de grappiller quelques avantages personnels. Balduin, le bras droit du capitaine Artémus, a un lien de parenté avec le bourgmestre de Melite. Autrement ce sont les pirates qui ont intercepté le navire contenant la seconde moitié de la cargaison d'orangers et ils ont été très embarrassés par les plants et les lourdes harasses de bois dans lesquelles ils étaient entreposés. Ils ont fait une proposition aux villageois et ont obtenu des outils et des graines en échange des plants.
Métier•(pirates) d8 élevage•d6 force•d8
combat à l'épée •d8 résistance•d10



Les villageois de Melite et les cultivateurs d'oranges : de braves paysans et cultivateurs d'agrumes déchirés entre les augures des fissures et les cultivateurs clandestins. Leur chef et porte-parole est le bourgmestre Agénor Meliton, un solide gaillard d'une quarantaine d'années que la nature a doté d'une famille nombreuse et soudée. Agénor Meliton est le descendant en ligne droite de Meliton, le mozarabe qui mit en place la culture des oranges et dont le bourg port le nom.
Résistance: d6•métier: (cultivateur) d8•sens: d6

Les prêtres de la foi des fissures : deux gaillards qui profitent du désordre local pour attirer quelques nouveaux adeptes en profitant de la crédulité de certains cultivateurs. Tous les moyens sont bons.
Charme•d10 résistance•d6 expérience•d6
métier•(prêtre) d8 tradition•orale d6 calligraphie•d4 érudition•d6

Les marchands galiciens : cette délégation est composée de cinq marchands galiciens et d'un vénitien qui sont venus voir les dernières techniques de production dasces. Six personnes parfaitement innocentes, certes, mais tellement soupçonnables… Comme les PJ, ils se sont installés à l'auberge des Dix Orangeraies, à Melite, et peuvent être rencontrés un peu partout dans la région, souvent pris dans les flammes d'une discussion entre le Vénitien et l'aîné des Galiciens.
Charme•d4 résistance d8 expérience•d6
métier•(marchand) d8 calligraphie•d10 filouterie•d6

idéal pour la culture des agrumes : ensoleillées, bien irriguées et protégées du vent. Il y a eu, il y a maintenant une année, un incendie qui a dévasté une orangeraie prometteuse dans la cinquième combe. Et donc, pour remplacer ces orangers, il a fallu acheter à grands frais des pousses d'orangers d'une nouvelle variété auprès de commerçants vénitiens et espagnols. Ces orangers ont la particularité de produire des oranges à la chair rouge et parfumée : les oranges sanguines. L'incendie remonte à une année maintenant et il est temps de replanter de nouveaux arbres.

Melite

Enfin ! Accompagnés toujours des PJ, les plants reprennent la route. Le voyage se passe sans incident notoire, et nos voyageurs traversent les premières et merveilleuses vallées aux orangers, fierté nationale dasce.

Melite est une bourgade d'environ 2 500 âmes entièrement consacrée à la culture et le commerce des oranges. Toits de chaume ou maisons construites en dur, les habitations de Melite n'ont rien de particulier au premier abord, si ce n'est une atmosphère chaleureuse et accueillante qui s'en dégage. Ah, si ; les routes sont particulièrement bien entretenues. Lorsqu'on doit acheminer de grandes quantités de fruits et que ces fruits sont la principale source de revenus d'une ville, il est important de prendre quelques précautions quant au transport desdites ressources, afin qu'elles ne soient pas stupidement abîmées en cours de route et ne perdent pas ainsi une partie de leur valeur marchande.

Les PJ descendent aux Dix Orangeraies, une auberge de la ville au confort rustique, mais dont la table, qui sert un aïeul fameux de notre canard à l'orange, n'a rien à envier aux meilleures tables d'Arquensio. L'auberge abrite également un groupe de marchands galiciens.

Chaque fois que les PJ décident d'aller examiner les orangeraies, on leur trouve une autre occupation : fête, mariage, banquet, partie de chasse, etc. Toutes ces activités semblent s'organiser spontanément, au fur et à mesure que les PJ se décident à enquêter. On essaiera même de les distraire de leurs documents officiels.

Les orangeraies clandestines : il est vrai qu'une des orangeraies a brûlé jusqu'au sol, mais un détail d'importance vient pondérer ce drame commercial : cette plantation n'a jamais été déclarée au roi et est une plantation clandestine non soumise à la taxe. Lorsque les joueurs visiteront la vallée, on leur cachera ce point... Seul le compte des orangeraies imposées permettra de se rendre compte qu'avec l'orangeraie incendiée, il y en a trois de plus que prévu... Actuellement il y a dix orangeraies enregistrées auprès des services du roi. Il y en a trois autres, dont celle qui a brûlé, qui ne sont pas connues du fisc.

Les orangers mourants : durant le transport, le poison que Eva a mêlé à la terre des pots d'Isalus se dissout et se mélange à la terre des orangers. Les orangers jaunissent, se fanent et sèchent, comme frappés par une maladie mystérieuse. Les caravaniers sont complètement paniqués, ils ne comprennent pas ce qui se passe et surtout n'ont jamais entendu parler d'un tel mal frappant ces arbres... Lorsque la caravane arrive enfin à Melite, il ne reste plus une seule pousse d'oranger vivante. Toutes ont séché et sont mortes mystérieusement.

Les fausses pistes : dans le village de Melite, deux prêtres de la foi des fissures et un bon pourcentage des vieux défendent l'idée que cet incendie n'est pas d'origine naturelle et qu'il s'agit de représailles de l'esprit des lieux contre l'avarice des hommes ayant planté les arbres. Pour eux, la mort des plants d'orangers esr due à la même entité et n'est donc pas étonnante du tout. À Melite, il y a aussi une délégation de marchands étrangers, galiciens et vénitiens, qui, venus uniquement pour voir de plus près les célèbres orangeraies du Dascinet, se verront toutefois accusés de tous les maux par un Gareth Meleau hors de lui : après tout ce sont des concurrents et ils sont très certainement là pour ruiner les orangeraies...

Les orangers surnuméraires : alors que les PJ sont en train de compter les arbres, ils découvrent, un peu à l'écart des orangeraies, un lieu où de jeunes orangers ont été plantés. La terre est encore fraîchement retournée et les orangers plantés sont clairement de la même variété que ceux qu'ils ont convoyés les semaines précédentes : ce sont des orangers sanguins. Les joueurs seront certainement surpris... S'ils se montrent coopératifs et aimables avec les gens du village, surtout s'ils montrent une volonté de respecter leur parole, Agénor, le porte-parole du village, leur avouera que c'est les pirates qui ont pris contact avec eux pour les planter.

Prendre contact avec les pirates : le chef du village de Melite, Agénor, a un cousin dont la femme a un frère qui de temps en temps améliore l'ordinaire de la pêche par un ou deux actes de brigandage maritime. C'est par lui que les villageois ont conclu un accord de troc avec les pirates en échange de l'autre moitié des orangers.

Les villages voisins : de l'ouest vers l'est, en partant de Melite, Nifort, Bisdraz, Travidel sont les trois villages qui complètent le décor des vallées par leur présence rustique. Ce sont de paisibles hameaux de paysans et agrumiculteurs, abritant chacun une auberge et un comptoir de commerce. Les auberges de Nifort, Bisdraz et Travidel se nomment respectivement auberge des Trois Pépins, de la Cigogne Orange et du Lion d'Or. La qualité du couchage et de la nourriture y est bonne, mais sans plus.

Des fins possibles...

Quels que soient les résultats de leur enquête sur les fraudes fiscales, les PJ ont tout intérêt à avoir des preuves solides. Rappelez-vous, Yvar Excelsus a une très forte tendance à agir sous le coup de l'émotion... La fin de ce scénario est laissée ouverte, mais le MJ peut rencontrer quelques fins typiques : par exemple, les PJ peuvent avoir démasqué le chevalier et éventuellement avoir découvert qui se cache derrière. Le chevalier sera décapité et le roi Yvar leur offrira une prime (environ une trentaine de florins, à se partager). Il est aussi possible que les PJ prennent le contrôle du marché et se substituent au chevalier de Maison-Loriss ou éventuellement qu'ils fassent du piratage leur nouveau métier... Libre à eux.

Auteur : Garci Inigo-Schneider
Illustrations : Patrick Mallet



Du côté des rôlistes ...

La parole aux rôlistes

"Que ceux dont les chaussettes pendouillent déjà sur le rebord de la cheminée se rassurent : le Père Noël de Backstab a pensé à vous ! Dans ce numéro, à défaut d'une hotte pleine de trucs à jouer et de machins à collectionner, ce sont pas moins de six pages qui vont garnir vos petits souliers et combler vos attentes les plus folles. Au menu : brochette de clubs, pôt-au-feu de manifestations, salades d'annonces classées, grillades de forum électronique, terrines d'interviews et leur assortiment d'indiscrétions, fromage ET dessert, cybercafé... Si vous avez encore faim après ça, la maison vous conseille d'emporter votre cadeau dans votre chambre, de réveiller votre stylo préféré et d'envoyer vos suggestions d'accompagnement à notre cordon bleu maison.
Désormais, ces pages sont les vôtres ! Vie associative, forum, débats, lettres choisies, échanges, contacts, manifestations... Tout ce que vous avez toujours voulu savoir dans Backstab est là, prêt à se faufiler dans votre agenda tout neuf.
Pour démarrer en beauté la nouvelle année associative de Backstab : une interview d'Olivier Guillo (FéDéGN), un compte-rendu indiscret de la réunion de préparation ultra-privée des États Généraux du Jeu de Rôles, un gros plan sur l'activité ludique (surprenante) de Marseille, un choix de sites internet et de discussions recueillies sur le forum du défunt Casus Belli, une brouette de petites annonces, un agenda de clubs et un calendrier des manifestations à venir. C'est pas beau ça, madame ?"

Rapport : Les Etats Généraux du Jeu de Rôles

petites et grosses commissions...

Annoncés à grands renforts de mails, de lettres et d'invitations en tous genres, les fameux Etats Généraux du Jeu de Rôles ont fini par voir lieu, les 27 et 28 novembre derniers. Impératifs obligent, aucun représentant de Backstab n'a pu être présent, mais dix jours plus tôt, à la non moins fameuse Ludothèque de Boulogne Billancourt, se tenait une réunion de préparation visant à " dégrossir le boulot " et " entamer les discussions entre les éditeurs et le milieu associatif ". Et là, on y était.

Résumé

Je suis en retard, je me gare, je monte, je m'excuse, je dis bonjour et je trouve une chaise. Premier constat : beaucoup d'absents, donc facile pour s'asseoir. Après, on commence par un état général du jeu de rôles, histoire de bien comprendre de quoi on parle. Deuxième constat : moins de cinq cent mille rôlistes et une centaine de magasins, c'est pas beaucoup. Ensuite, on se dit qu'on communique pas assez, que c'est mal et qu'il faudrait qu'on communique mieux. Troisième constat : une fois de plus, tout le monde est d'accord. Après, on fait un nouvel état général du jeu de rôles, à peine différent du premier, mais juste histoire de montrer qu'on est capable de communiquer mieux. Quatrième constat : Mickael Croitoriu a tout de suite beaucoup mieux communiqué avec sa voisine. Et là, comme ça communique dans tous les sens, on se sent à l'aise, on se détend, on se fait des sourires, on se dit des trucs drôles... Et puis on parle d'argent. Cinquième constat : ouh, il est tard ! Comme on est très pressé tout d'un coup, on se dit que c'est bon, qu'on a fait le tour, que c'était une bonne chose qu'on se parle comme ça, qu'on recommencera bientôt... Et puis on s'en va.

Bilan

Au risque de défoncer les portes ouvertes, il faut rappeler que les Etats Généraux partent d'une excellente intention - celle de centraliser et de servir de support, de charnière officielle, à la majorité des initiatives touchant de près ou de loin aux jeux de rôles. Proposer des solutions, servir de relais, recenser les rôlistes, communiquer vers le grand public... Tout ça c'est très bien, mais au final, après quelques bons mots et plusieurs heures de discussions acharnées, on se dit qu'il manque encore un petit quelque chose d'organisé, de construit, de tangible, qui permettrait à une bonne initiative de devenir une véritable bonne action. Faire une réunion de préparation pour préparer une réunion qui mettra un tampon " officiel " sur une fédération qui n'en est pas vraiment une, c'est bien, mais c'est tout. Maintenant que les éditeurs semblent prêts à soutenir ce projet, il ne reste plus qu'à agir.

indiscrétions...

" On participe d'un buzz, d'une hype du mouvement de l'imaginaire. Nous sommes des dealers de l'imaginaire. "
(revendication branchée de Frédéric Veil, Multisim)

" Il ne faut pas s'attendre à voir Wizard of the Coast arriver sur le marché avec un gros chèque et plein de zéros... "
(soutien moral de Jean Christophe Giraud, WotC France)

" Abgraal chez Mireille Dumas, c'est comme Garcimore chez Dechavannes : marrant, mais pas crédible."
(simple constatation de Julien Blondel)blackcygnus

Petites annonces

Achète

Achète cartes Spellfire toutes les éditions. Achat par lot possible, à débattre. Contacter Laurent Guyon au 01 64 46 12 30.

cette rubrique vous intéresse?

Pour figurer dans ces pages, diffuser vos annonces, publier vos coordonnées ou prévenir les rôlistes du monde entier de vos manifestations en tous genres: une seule adresse (ou plutôt, deux).

Backstab
Rubrique Forum
7, rue de Paradis
75010 PARIS
halloween.lotus@wanadoo.fr
Fax: 01-55-33-18-17

Petites Annonces

gros plan : le grandeur nature

On assimile souvent les amateurs de GN à une bande de fous furieux en peaux de bêtes, armés de hache en mousse, qui passent leur temps à courir après une bande de fous furieux en imper noir, armés de fausses de dents en plastique, qui passent leur temps à se courir entre eux... Elle est belle, l'image du GN ! Surtout que dans tout ça, il n'est pas toujours facile de trouver un club, une association, une n'importe quelle structure capable d'expliquer ce qu'est véritablement le GN. Alors, c'est quoi ?

entretien avec olivier guillo, de la FéDéGN

"parle-nous un peu du grandeur nature...

- Et bien, le GN en France ne se porte pas trop mal. Il a évolué, dans le sillage du jeu de rôles, et s'est suffisamment diversifié pour proposer autre chose que les sempiternels jeux médiévaux. La simplification des règles et l'importance conférée au roleplay ont progressivement pris le pas sur les combats et les simples promenades dans les bois... Au début, tout était inspiré de Donjons et Dragons, mais les horizons sont désormais plus larges et de nombreux concepts se sont développés. On peut jouer à Star Wars, aux pirates, aux vampires, aux détectives privés...

"comment se porte le milieu associatif ?

- Les associations sont très dynamiques, et heureusement, car elles sont les seules à pouvoir proposer un cadre sûr et un calendrier d'activités chargé. L'assurance de responsabilité civile est devenue obligatoire pour organiser des soirées en toute sécurité. Aujourd'hui, on compte environ 150 associations vouées au GN, mais un bon nombre d'entre elles pratiquent aussi le jeu de rôles sur table et les fêtes médiévales, comme c'est le cas à Provins, à Château Thierry...

●●●

"Quand deux rôlistes se rencontrent, on imagine bien ce dont ils peuvent se parler : une ou deux bonnes parties, quelques jets mémorables, tu te souviens de ça, je suis monté de niveau... Le problème, c'est quand ils ne se rencontrent pas. Interactif oblige, Backstab se met à la page et lance le premier serveur internet dépourvu de modem. Tu l'ouvres, tu le lis, tu notes, et voilà. Merci qui ?"

Petites annonces

Achète

• Achète les jeux de rôles Price of Freedom, Space 1889, Blood, Ghostbusters et autres bijoux du genre, à prix raisonnable. Envoyez un message à la rédaction qui transmettra.

• Achète suppléments INS/MV (Intervention Divine, Berserker, Baron Samedi, Muchos Pesos Capharnaum, Daemonis Compendium et Scriptarium Veritas), suppléments Bloodlust (Flocons de Sang, Souvenirs de Guerre et Les Joyaux de Pôle) et Thorns of the Lotus (supplément Feng Shui). Contactez Nicolas au 01 30 43 54 33.

• Achète Codex Ultramarines et Anges de la Mort pour Warhammer 40 000 2e Edition, Titan Legion et Le TIE [Obsidian 10] pour le jeu de cartes Star Wars. Contactez Pierre au 03.20.96.78.87 ou à kokel-master@nordnet.fr.

Vends

• Vends JDR Runequest, Stormbringer, Warhammer JDR + Space Hulk (neuf) + lot de 700 cartes Magic (pas cher). Mathieu au 02 35 43 05 33 (après 18h30).

• Vends Demonworld, Pendragon, Miles-Christi, Elri, Rêve de dragon 2, Appel de Cthulhu, Runequest, Star Wars, AD8D2 et plein de suppléments. 06 16 25 21 26.

• Vends Figurines W40K (1200) pts d'Armées Ultramarines + L5A (jeu, écran, voie du Dragon). Renaud au 04 67 32 47 57 (entre18h et 20h).

• Vends Planescape + Cthulhu + Nightpro + Rêve de dragon + Vampire + nombreux JDR. Contactez Guy au 02 47 93 07 60

• Vends Dark Earth et la Croisade de la Ville, Mouvement (campagne), en bon état 300 frs le tout. Contactez Martial au 03 44 27 94 72.

• Vends de nombreux suppléments AD&D 1ère Edition en vo (Unearthed Arcana, Manual of Planes, Dungeoner Survival Guide, etc.) et en vf (Manuel du Joueur, Guide du Maître, etc.), ainsi que des suppléments 2e Edition et divers scénarios. Contactez Vincent au 06 08 74 86 51, après 19 h.

• Vends figurines Warhammer 40K : Sœurs de bataille serafin et normale, les Assassins, un Imolatore peint, le Codex Assassins et le Codex Sœurs de bataille, le tout pour 500 F. Contactez Thierry au 06 10 49 32 78.

• Vends Ars Magica 3e et 4e Edition et de nombreux suppléments en français et en anglais, le tout en excellent état. Contactez Nicolas au 01 30 43 54 33. • Vends Nephilim, JRTM, Runequest,

Petites Annonces

●●●
"Et la Fédégn, dans tout ça ?

- La Fédé a pour but de décharger les associations du travail considérable que représente la gestion et l'organisation de ces soirées. Nos principales motivations sont d'aider les associations, d'échanger et de mettre en place par le biais de fiches techniques présentant le GN, de mises à disposition d'une assurance spécifique au GN, d'un calendrier commun de manifestations, d'un recensement des associations, etc. Nous nous chargeons également de communiquer avec les rôlistes et le reste du public, pour présenter notre activité commune et séduire de nouveaux joueurs."

Contacts :
www.grandeur.nature.org

Paranoïa et pléthore de jeux underground (Attack of the humans, Morpheus, Battlelords of the 23rd Century, etc.). Contactez Jean-Christian au 01 34 61 01 24 après 19h.

• Vends cartes, voire collection complète de Jyhad et Vampire The Eternal Struggle, extensions comprises (Ancient Hearts, Sabbat et Dark Sovereign). Contactez Bruno au 01 42 33 16 92 de 19 à 21 heures.

• Vends les jeux de rôles Amber, Castle Falkenstein, Guildes, Miles Christi, Street Fighter, Torg et les suppléments La Terre Vivante, L'Empire du Nil, La Calice des Possibilités et La Carte de la Destinée, le tout en excellent état. Envoyez un message à la rédaction qui transmettra.

• Vends cartes Jyhad, Magic The Gathering, Rage, Le Seigneur des Anneaux et Kabal. Contactez Cyril au 06 61 76 57 25.

• Vends Deadlands en anglais et une bonne vingtaine de suppléments en très bon état. Contactez Pierre au 01 30 82 47 94 après 19 h.

Contact

• Cherche joueur(s) Doomtown proche Orsay-Gif (91) ou Paris 17ème. Laisser message à Guillaume au 06 86 97 96 24.

Club

• Le Monde des 1000 Rêves (94 Mandre Les Roses) cherche joueur + 18 ans. JDR = Call, L5R, Star Wars, W. Wolf, RM etc... Fred 01 42 83 18 60 Pierre 01 47 97 47 66 (après 20h). Adresse : Mairie 94500 Mandre Les Roses

Gros plan : les jeux de rôles à Marseille

Lorsqu'on parle de Marseille, on pense tout de suite à l'acceng de Marseille, aux écharpes bleues et blanches de l'Olympique de Marseille, à l'incontournable savon de Marseille - et à son cousin méconnu, le savon marocain de Marseille, que les autorités locales saisissent par tonnes entières dans les hangars du port... Mais en fouillant bien, armé d'un sac à dos et d'un bon carnet d'adresses, on doit également pouvoir y trouver des rôlistes, non ? C'est vrai, quoi, la deuxième ville de France, avec tout plein de marseillais dedans, tout plein de rues, de magasins, de... De clubs ? NON ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire...

Entretien avec François Geraldi, de la Crypte du Jeu

" Bonjour. Alors comme ÿa, les rôlistes marseillais font la sieste, hein ? Qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
- C'est pas vraiment la sieste, mais c'est vrai que le milieu du jeu de rôles n'est pas très dynamique ici, à Marseille. Il y a sept ou huit ans environ, c'était beaucoup plus actif : on avait des clubs, des tournois réguliers, des conventions dans les lycées... En fait, ça a bougé jusqu'à ce que l'Académie de Marseille envoie une circulaire aux directeurs des écoles pour les mettre en garde contre le jeu de rôles. Ca s'est passé juste avant la vague d'émissions télé anti jeux de rôles, et après ça, les clubs ont disparu et ça s'est vraiment calmé...
- Hum... Et aujourd'hui, ça en est où ?
- Ca s'est un peu arrangé depuis quelques temps, mais le milieu est beaucoup moins accueillant qu'avant. On est revenu au côté " privé " du jeu de rôles, où tout le monde joue entre potes, tu vois. Il y a bien quelques clubs, mais c'est assez mort, en fait. Le seul truc qui bouge vraiment, c'est le semi réel, le grandeur nature. Tu vas avoir un mal fou à trouver un club de jeu de rôles, mais à côté de ça, on a quand même six semi réels Vampire qui tournent en même temps ! C'est dingue !
- Mouais... Et qu'est-ce qu'on peut faire pour arranger ÿa ?
- Le pire, c'est qu'on essaie vraiment de faire bouger les choses, tu vois. Ici, à la Crypte du Jeu, on propose gratuitement des statuts types pour aider les gens à monter leur association. On est même prêts à les emmener jusqu'à la Préfecture, s'ils veulent ! Je sais pas ce qu'on peut faire, mais je pense que si les mecs lisent ÿa dans Backstab, on risque de voir dix nouvelles assos se monter dans la semaine... C'est la mentalité, ici. "

Incroyable, non ? Et le pire, c'est que Marseille n'est sûrement pas la seule ville à souffrir de cette barrière administrative provoquée, ou liée, à la vague de propagande anti jeux de rôles qui a déferlé sur nos écrans il y a quelques années de cela. En attendant une petite indiscrétion téléphonique à la Mairie de Marseille (tu parles qu'on va se gêner !), Backstab lance un appel à toutes les bonnes volontés de la région :
Rôlistes, fédérez-vous ! Besoin d'un conseil, d'un support, d'une réponse ? Backstab vous ouvre ses colonnes et son carnet de bonnes adresses. Le jeu de rôles en province mérite d'être supporté et encouragé tout autant - si ce n'est plus - que celui de la capitale. Alors écrivez-nous, tenez-nous au courant et n'hésitez pas à nous annoncer vos tournois, naissances de clubs et autres joyeux événements ludiques.

Bon pour une petite annonce
A retourner à Backstab/service PA
7 rue de Paradis, 75010 Paris, FRANCE

Vente ☐ ☐ Échange
Achat ☐ ☐ Club *
Contact ☐ ☐ Divers

Parution dans Backstab n°19

* Club : indiquer votre adresse complète

Adresse Club

Forum B@ckstab

"Forum : nom masculin (ben oui, mais c'est pas faute d'essayer de rameuter les copines). Espace de discussion où chacun peut exprimer librement ses idées, du moment qu'il ne lève pas le bras pendant les défilés. Exemple : je t'écris, tu me réponds, il me répond, je lui écris, tu lui réponds... Par contre : elle m'écrit, tout le monde lui répond."
- Petit dictionnaire illustré de Backstab.

"Quelques semaines après l'annonce officielle de la disparition de Casus Belli, le changement de formule de Backstab devenait lui aussi officiel. Une occasion rêvée pour se jeter dans la fosse aux lions, sur le forum de l'ancêtre des magazines de JdR, pour essuyer les foudres de ses fidèles adeptes et présenter - dans le calme et la sérénité - les nouvelles nouveautés de cette nouvelle formule nouvelle.
Morceaux choisis..."

Subject: Ok: Vers une mue productive ?
Date: Mon, 8 Nov 1999 14:14:33 +0100 (MET)
Tout d'abord, merci Julien pour ces nombreuses explications. Personnellement, je lis Backstab depuis le début et disons que... la
maquette piquait pas mal les yeux au début (ça s'est amélioré vers le n°9-10, ce me semble). Les propos orduriers de certains lecteurs ne méritaient d'autre part pas des réponses elles aussi ordurières, quoique plus sophistiquées...
Pour ce qui est des innovations, je salue l'arrivée de scénarios plus
longs. Je me permets aussi une petite suggestion : pourquoi ne pas
consacrer une page de "scénarios-idées", à savoir de courtes introductions à diverses aventures, histoire de donner des idées aux MJ qui, du fait de leur expérience, pourront ensuite broder tout autour un cadre de campagne ? Pour être plus clair dans cette proposition, je dirais que les scénarios, qu'ils soient de Casus ou de Backstab, ne m'ont toujours servi que de "points de départ". Je reprends très souvent l'idée de base puis l'adapte à ma sauce. Et pas mal de mes potes qui mastérisent font de même. Une telle rubrique aurait donc une utilité certaine.
(...)
Bref, bonne chance et surtout bonne continuation. Et vive la nouvelle rubrique "Club", entre autre !

Phil (qui s'excuse s'il a pas les idées très claires, mais bon, 20 heures de campagne Pendragon en convention, ça use...)

Subject: Sad: Pas convaincu...
Date: Tue, 9 Nov 1999 11:06:22 +0100 (MET)

Moi j'aimais bien avant. Je veux dire que le ton ironie cinglante, c'est tres difficile a faire marcher (i.e. de ne pas tomber dans la provoc puerile) mais quand ca marche, ca tape là où ca fait mal et c'est particulierement jouissif.
Alors la, effectivement, j'ai l'impression que Backstab reprend le fond de commerce de Casus.
Je devrais m'en rejouir parce que j'aime beaucoup Casus mais non,
quelque part, il y a un truc qui passe pas : Backstab, c'est Backstab,
Casus, c'est Casus.

PS : pitie les autres ! arretez avec les "vous voyiez bien qu'on avait raison", c'etait pas un concours !!!!!!!!

Dans l'attente d'un nouveau Backstab...

" Amis rôlistes,

Vous n'êtes sans doute pas sans savoir la fin de la parution de Casus Belli, qui fait de Backstab la seule revue de Jeu de Rôle franÿaise distribuée en librairie. Casus Belli, en tant que premier magazine de JdR en France, a tenu le rôle de lien entre les rôlistes en consacrant des rubriques aux scénarios des lecteurs, manifestations, fanzines, clubs, petites annonces... dans un esprit relativement ouvert et accessible aux débutants.
Backstab devait jusqu'à présent occuper un autre créneau, ce qui n'était pas compris par de nombreux rôlistes. Dans la situation présente, les lecteurs de Casus Belli se tourneront naturellement vers vous pour que le contenu de Backstab se rapproche de celui de Casus Belli.
C'est pour cette raison que nous vous écrivons, en espérant que nous ne serons pas les seuls. Nous craignons en effet qu'en l'absence d'un magazine comme Casus Belli, le JdR ne retourne dans sa marginalité originelle, ce qui n'est dans l'intérêt de personne.
Dans l'attente d'un nouveau Backstab...

Rôlistiquement, les Sentiers d'Arcadie. "

" Amis rôlistes,

Sans dire que nous en avons été les premiers informés, il est vrai que nous avons appris très tôt l'annonce, puis la confirmation, puis la disparition effective de Casus Belli. Si cette nouvelle donnée n'a eu aucune incidence sur le changement de " ton " de Backstab, elle explique en grande partie la modification de ces présentes pages - forum, vie associative et manifestations - qui nous semblaient indispensables. Casus Belli disparu, Backstab se devait d'ouvrir ses colonnes aux rôlistes, aux clubs, aux associations... Bref, à toutes les bonnes volontés sans lesquelles le jeu de rôles prendrait doucettement le chemin des oubliettes et qui, pour être moins pessimiste, contribuent activement au développement de notre passion commune.
Comme vous en avez pu le constater, ces pages ne sont que la partie émergée de l'iceberg, puisque nous avons également envoyé - gratuitement - ce numéro à tous les clubs référencés par nos services de renseignement. A très court terme, cette opération de soutien aux associations s'enrichira pas une présence croissante, lors des conventions notamment, et un suivi régulier de l'activité des clubs. Des contacts sérieux ont d'ores et déjà été noués avec les principaux acteurs de la vie associative : FFJdR, FédéGN, EGdJdR, etc.
L'heure est à la fédération ! Désormais, ces pages sont les vôtres. "

Forum B@ckstab

Subject: Feedback: Bravo, au moins pour le courage.
Date: Mon, 8 Nov 1999 15:10:46 +0100 (MET)
Venir ici, sur le forum Casus, au milieu de ses adversaires les plus farouches pour dire : "On va changer", je trouve cela courageux. D'autant plus courageux que le style y est et que maintenant, vous allez être attendus au tournant. Les ventes du prochain numéro vont peut-être subir une certaine augmentation, mais attention à la suite. Les "anciens" de Casus attendent un changement certain et les "actuels" de Backstab ne le souhaitent peut-être pas. Ceci étant, je pense que l'on ne peut que se réjouir de voir en face de soi quelqu'un d'équilibré et d'ouvert au dialogue.
En espérant que l'on se retrouve à terme avec 2 magazines de qualité (un Casus qui renaisse de ses cendres et un Backstab mature) et non pas 0 (une renaissance de Casus ratée et un Backstab qui aurait déplu à tout le monde).

Subject: Idea: Dans les nuances
Date: Mon, 8 Nov 1999 17:05:35 +0100 (MET)

Apparemment Backstab change de formule, mais ne faut-il pas s'en féliciter?? Casus disparaissant, ses lecteurs ont été déçus par Backstab qui ne se proposait pas en digne porte parole de la sphère rôlistique, peut être ne le voulait il pas, peut-être ne le pouvait-il pas, ce magazine s'est vu critiqué à juste titre, pourquoi?
Parce que casus disparaissant, on devient moins tolérant face au seul organe de diffusion de sa passion. Lorsque l'ancêtre vivait encore, on s'amusait à acheter Backstab pour voir les coups de gueules, les bêtises éditées, et on redevenait plus sage en lisant Casus. En clair, Backstab était comme un sale ado, loin de chez nous c'est rigolo de le voir s'agiter, mais du moment où on est obligé de l'héberger, là on rigole moins!!
Donc, ce changement est peut être commercial, mais il témoigne d'une prise en compte de nos critiques, et l'annoncer sur ce forum, c'est reconnaitre que notre avis compte. Du moins je l'espere. Nous allons bien voir si changement il ya, et je pense que si les changements ne sont que poudre aux yeux, la sanction sera plus grave, car là le lecteur aura vraiment l'impression d'être pris pour un con.

Subject: Ok: target.... FIRE!!!!!!!!!!!!!
Date: Mon, 8 Nov 1999 13:27:18 +0100 (MET)
Tentacule n°1 vise narine droite
tentacule n°2 vise narine gauche
tentacule n°3 vise oreille droite pour atteindre le cerveau...
tentacule n°4 vise oreille gauche en cas d'échec du tentacule n°3
les autres tentacules visent la gorge pour une strangulation sadique
mais rigolote...

Le poulpe
"j'sais pas pourquoi, j'my attendais..."

Subject: Backstab...
Date: Mon, 08 Nov 1999 14:50:10 +0100

Le mail est long, contient des choses sûrement inutiles, mais j'avais envie de vous écrire... J'ai été un des premiers lecteurs de Backstab, et je me souviens avoir applaudi quand il est né... Puis au fil du temps, le ton du magazine m'a un peu rebuté, jusqu'à ce que j'en arrive à la limite de l'écoeurement... Et que je devienne celui qui voulait enterrer Backstab... Avec la mort de Casus, ça a été le ponpon...
Mais je viens de lire les nouveautés en ce qui concerne Backstab, qui promettent enfin quelque chose que j'espérais depuis longtemps: que Backstab écoute ses lecteurs... Il aura fallu du temps, mais ça a marché... Je vais arrêter de dire du mal de vous, et j'attends la sortie du prochain numéro avec beaucoup d'impatience...
(...)
Je vous souhaite un bon courage, et je dois avouer que je me sens mieux depuis que j'ai apprit la réorientation de Backstab, car je me sentais mal sans magazine, et je me refusais à acheter Backstab parce qu'il m'avait trop écoeuré...

Nicolas Perpere
alias "Le poulpe" (1D100 de perte de SAN)
Qui vous haissait hier, et qui vous regarde avec espoir aujourd'hui
(comme quoi, parler calmement et de manière constructive, ça aide...)

Les bonnes @dresses du mois

http://www.lunerouge.com/

Un site où la SF a les idées larges : court métrages, effets spéciaux, galerie d'art SF, bibliographies, nouvelles, inspis... A découvrir d'urgence !

http://sden.org

Le site de l'elfe noir, fait par des rôlistes, pour des rôlistes, avec beaucoup de jeu de rôles dedans. Simple d'accès, riche, pédagogique... Très bien, quoi.

www.grandeur-nature.org

Pour en savoir plus sur le GN, les conventions, les associations proches, les assurances, etc. En ajoutant un «/egjdr», vous tombez même sur le site des États Généraux du Jeu de Rôles... Pourquoi se priver?

http://ola.fr.eu.org/ffjdr

Le site de la Fédération Française de Jeux de Rôles, pour tout savoir, tout rencontrer et tout poser comme questions. En ajoutant un «/contact/forum.html», c'est le forum qui s'ouvre à vous (un peu mou, peut-être, mais ça ne saurait tarder).

www.asmodee.com
www.siroz.com

Tout nouveau, tout chaud, le site qui porte bien son nom est enfin opérationnel. Au menu : présentation des jeux, espace de dialogue, messages des auteurs, news et rumeurs...

EverQuest.station.sony.com/EQmain.html

Intéressés par le jeu online du moment? Une petite visite s'impose sur ce site, 100% officiel, qui vous permettra de découvrir le monde de Karana et quelques liens électroniques. Si vous êtes déjà branchés, essayez plutôt eq.stratics.com

bernard.baras@pericles.namur.be

Non pas un site, mais un email, histoire de contacter nos voisins de la Belgique et de nouer quelques contacts avec les rôlistes de là-haut. Si l'on précise que cette adresse est celle du président de la Fédération Blege de Jeux de Simulation...

halloween.lotus@wanadoo.fr

Et oui, encore une email, mais laquelle ! En attendant l'ouverture en fanfare d'un site Backstab, avec forum et tout et tout, n'hésitez pas à envoyer vos remarques, critiques, encouragements, photos de nu...
Et au fait, Joyeux Noël !

Calendrier des manifestations

BRON (69)
3 au 31 décembre 1999
Cités d'étoiles : les mots au bord du futur. Les petits hommes verts débarquent à la médiathèque de Bron (près de Lyon). Au programme : Exposition Gilles Francescano en continu, apéritif-lecture avec Roland C. Wagner le vendredi 3 décembre, débat autour de "la ville dans la SF" le 4 décembre, avec Roland C. Wagner, Joëlle Wintrebert, Thierry Di Rollo et Stéphane Nicot, une nuit du cinéma de SF le 10 décembre. Le 8 décembre sera consacré au jeu de rôles.

Renseignements: Markus Leicht
E-mail : markus.leicht@easynet.fr

ROANNE (42)
15 au 21 décembre 1999
11e festival de la SF et de l'Imaginaire, Troisième millénaire, une couleur : le Vert. L'affiche du festival est signée Philippe Druillet, invité d'honneur, présent au salon du livre. Au programme: longs métrages, prix du court métrage, expositions de BD (avec Druillet, Bourgeon, Forest, "Nature et BD"), rencontres avec les auteurs, exposition, colloque autour de Tolkien, salon du livre, animations de rues, musique, colloque scientifique et la traditionnelle nuit de la SF, en présence de Jean-Pierre Jeunet, qui exposera une rétrospective de ses courts et longs métrages.

Renseignements : Association Rhône-Alpes SF
12 avenue de Paris 42334 Roanne cédex
Tél : 04-77-72-09-25 ou 04-77-23-20-34
E-mail : taboulet@ardep.fr
Site : http://assoc.wanadoo.fr/sf.roanne

CHENOVE (21)
18 et 19 décembre 1999
8e convention de la Guilde des Lycanthropes, à la MJC de Chenôve (21), à 6 km au sud de Dijon. Agone, Loup-Garou, Légende des cinq anneaux, Star Wars et Cyberpunk, peinture sur figurines Mithril et tournoi de Confrontation. Entrée gratuite!

Renseignements : Nicolas Leclere
E-mail : nicolasleclere@voila.fr
- MJC de Chenôve, 7 rue de longvic 21300 Chenôve
Tél : 03-80-52-18-64

St RAPHAEL (VAR)
19 et 20 Décembre 99
Convention de jeux de rôles organisée par le Cercle des Mages.

Renseignements : FFJdR, Antoine
Tél : 01-46-71-16-56
E-mail : ffjdr@egroups.com
Site : www.ffjdr.org

PARIS 18e
26 au 29 janvier 2000
Visions du Futur 2000, 4e festival de la Science - Fiction et de l'Imaginaire, organisé par le Club Présences d'Esprits et le Centre d'animation des Abbesses. Au programme: exposition d'illustrations, dédicaces d'auteur, stands de revues, fanzines, éditeurs et auteurs, résultats des prix Visions du Futur 2000 et Julia Verlanger, sous l'égide de la Fondation de France. À la Mairie de Paris18ème, 1, place Jules Joffrin.
- Concours de nouvelles, Thème : "Votre vision du futur". Règlement : une nouvelle par personne, longueur maximum de 30000 signes, texte en corps 12, interlignes simples, marges de 2,5 cm, pages numérotées, feuillets non brochés, uniquement titre et texte et, sur feuille libre, vos coordonnées, le titre de la nouvelle et votre numéro de membre du Club si vous l'êtes.
Date limite de remise des textes : 15 novembre 1999.

Renseignements : Club Présences d'Esprits c/o Denoël, 9, rue du Cherche Midi 75006 Paris
Tél : 01-43-52-93-03
E-mail : club-pde@pelnet.com
Site : http://www.pelnet.com/pde
- Le Centre d'animation des Abbesses
10, passage des Abbesses 75018 Paris
Tél : 01-42-62-12-12

TOULOUSE
4, 5 et 6 Février 2000
Le Club de Jeux de Simulation, Association des élèves de l'ENSAE, organise la XXIe Convention des Jeux de Simulation de SUPAERO.

Renseignements : Association des élèves de l'ENSAE, avant le 15/01/99, 10, avenue Edouard Belin 31055 Toulouse Cedex 4.
Tél : 05-62-17-96-89

MÉOUNES (VAR)
25, 26 et 27 Février 2000
Grandeur nature médiéval fantastique des Monts Rieurs.

Renseignements : FFJdR, Antoine
Tél : 01-46-71-16-56
E-mail: contactffkdr@egroups.com
Site : www.ffjdr.org

À PRÉVOIR :

PARIS
1er au 9 avril 2000
15e Salon des Jeux. Comme chaque année, le Salon des Jeux se tiendra à la Porte de Versailles, en parallèle avec le 21e Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit.

Renseignements:
Mail : events@comite-expo-paris.asso.fr
Site : http://www.salon-maquette.com

Calendrier des manifestations

cette rubrique vous intéresse?
Pour figurer dans ces pages, diffuser vos annonces, publier vos coordonnées ou prévenir les rôlistes du monde entier de vos manifestations en tous genres: une seule adresse (ou plutôt, trois).

Backstab
Rubrique Forum
7, rue de Paradis
75010 PARIS
halloween.lotus@wanadoo.fr
Fax: 01-55-33-18-17